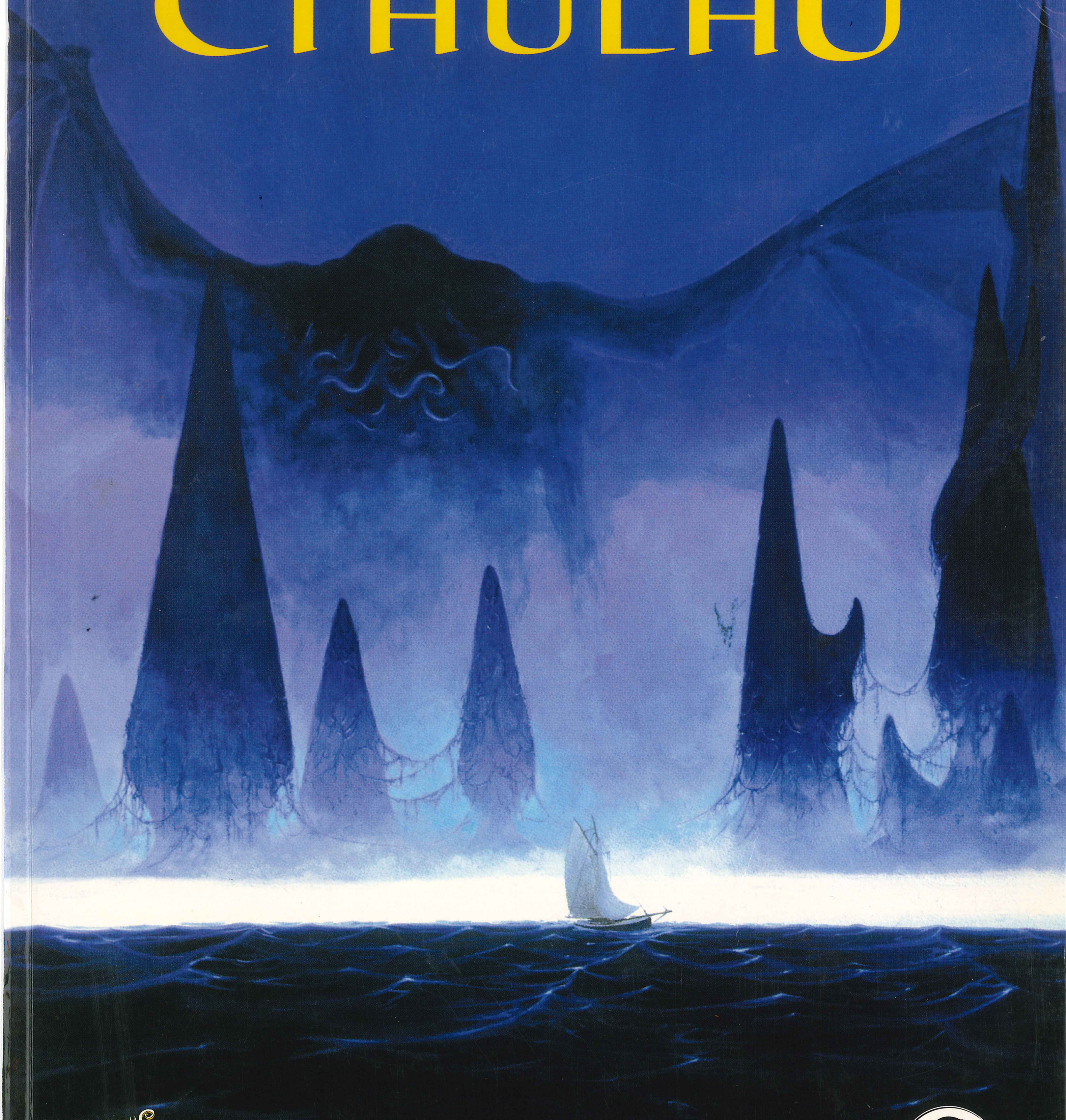
Jeu de Rôle d'Épouvante

L'APPEL de CTHULHU®



Édition 5.5

Sandy Petersen & Lynn Willis

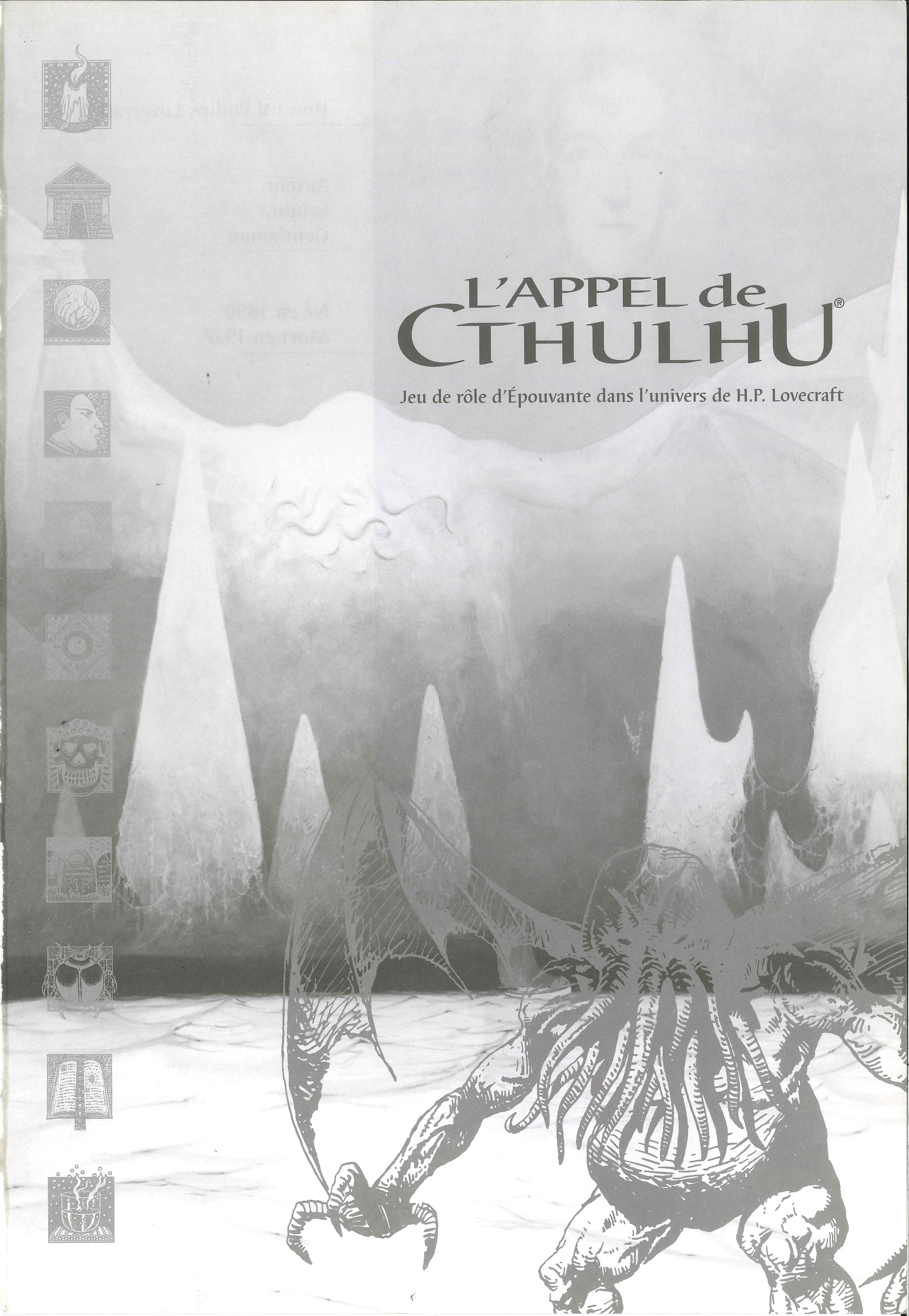
avec Keith Herber, William Hamblin, Mark Morrison, John T. Snyder et leurs amis

Chaosium Inc.

Descartes Éditeur

L'APPEL de CTHULHU®

Jeu de rôle d'Épouvante dans l'univers de H.P. Lovecraft





Howard Philips Lovecraft

Auteur,
Érudit,
Gentleman

Né en 1890
Mort en 1937



L'APPEL de CTHULHU®

Édition 5.5

Jeu de rôle d'Épouvante dans l'univers de H.P. Lovecraft

Sandy Petersen
Auteur de la majorité des textes datant de 1983
&
Lynn Willis
Auteur de la plupart des textes de 1998

Écrits additionnels, caractéristiques et descriptions : Keith Herber, Kevin A. Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan et leurs amis

Illustration de couverture : John T. Snyder

Frontispices des sections : Paul Carrick

Autres illustrations intérieures : Gene Day, Tom Sullivan, Lori Deitrick, Gus DiZerega, Chris Marrinan, Dreyfus, Lisa A. Free, Earl Geier, John T. Snyder, Tony Ackland, Drashi Khendup

Direction éditoriale : Lynn Willis

Conception graphique additionnelle : Shannon Appel

Relecture de l'édition originale : Janice Sellers

ÉDITION FRANÇAISE

Traduction, adaptation française : Jean Balczesak

Traduction complémentaire : Dominique Perrot

Directeur de collection : Henri Balczesak

Rewriting/adaptation : Henri & Dominique Balczesak

Réalisation, maquette de l'édition française : Guillaume Rohmer
avec la collaboration de la S.A.R.L. NEXUS

Édition française par DESCARTES ÉDITEUR
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0207-2
Édition et dépôt légal : Novembre 1999

DESCARTES ÉDITEUR

CHAOSIUM INC.

L'édition 5.5 dans le détail

Keith Herber est l'auteur du chapitre consacré au Necronomicon, ainsi que des articles suivants : Préhistoire du Mythe, H.P. Lovecraft et le Mythe de Cthulhu, La frontière de l'obscurité, Chronologie des événements relatés dans les récits de Lovecraft, Comment écrire pour L'Appel de Cthulhu, et Livres du Mythe de Cthulhu (en collaboration avec Kevin A. Ross). Mark Morrison a écrit le scénario La Danse de l'Homme Mort (en collaboration avec Lynn Willis). Les Brooks a créé les investigateurs prêts-à-jouer et a élaboré les listes d'équipements et de prix. Kevin A. Ross a recherché de nombreuses citations et références, et il a ajouté quelques pièces d'équipements et quelques caractéristiques. Scott Aniolowski s'est concentré sur les descriptions et les caractéristiques des montres. Bill Dunn a rédigé, il y a de cela bien longtemps, Le guide des pertes de Santé Mentale et il n'en a certainement gardé aucun souvenir. William Hamblin a écrit les trois textes du professeur Sadowski qui ont été réunis dans le chapitre In Rerum Supernatura. Michael Tice, Eric Rowe et Shannon Appel ont assemblé l'essentiel des informations sur la santé mentale. Shannon Appel a également conçu le chapitre Technologies Extraterrestres, en utilisant certaines inventions d'anciens suppléments, et a révisé les créatures, divinités et la préhistoire du Mythe. Bruce Ballon (psychiatre consultant de Chaosium) a ajouté des informations utiles dans le chapitre Santé Mentale et a écrit le paragraphe Le critère du danger, la chronologie et les tableaux de médicaments et de traitements. Jan Egan a contribué aux résumés des nouveaux livres occultes. Brian Sammons a créé la table des nouveaux ouvrages du Mythe. Sam Johnson a écrit les commentaires sur les tournois, les caractéristiques des nouvelles armes et les notes sur les modificateurs de recherche dans la trousse à outils du Gardien.

Un remerciement particulier à John Tarnowski.

Testeurs

Les testeurs, originaires de l'Utah, de l'édition de 1981 de L'Appel de Cthulhu étaient Steve Marsh, James Memmot, Wade Round, Paul Work, Scott Clegg, Marc Hutchison, Bill Hamblin et Eric Petersen. Les membres de l'équipe Chaosium qui ont testé le jeu en 1981 étaient Al Dewey (Gardien) et, par ordre alphabétique, Yurek Chodak, Allan Dalcher, Charlotte Coulon, Al Dewey, Bruce Dresselhaus, Jerry Epperson, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Charlie Krank, Fred Malmberg, Hal Moe, Steve Perrin, Rory Root, Greg Stafford, Anders Swenson et Lynn Willis.

Remerciements particuliers

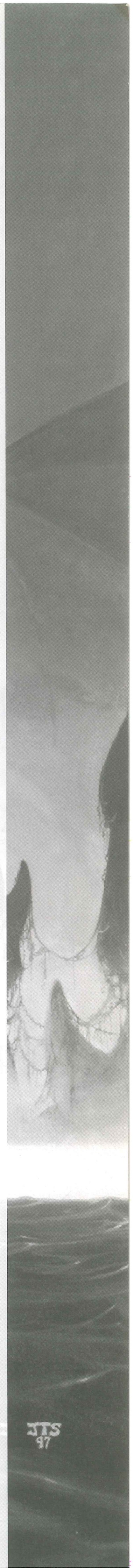
Il convient également de citer les auteurs de la première édition (et particulièrement Steve Perrin), ainsi que les joueurs de la version 1978 du jeu *RuneQuest* — aujourd'hui publié par Avalon Hill — dont L'Appel de Cthulhu est un peu le descendant. Lorsque Mark Morrison voulait savoir comment on pouvait simuler un problème physique quelconque, il a toujours consulté en premier les règles de *RuneQuest*. Il n'a d'ailleurs pas été le seul à le faire.

Nous n'oublions pas Sandy Petersen, l'auteur des règles originales, qui a longuement travaillé sur son jeu et qui — bien qu'il ait déménagé pour un continent lointain et n'ait pu commenter le présent manuscrit — a exercé sur nous une puissante influence, que ce soit par son indulgence éclairée ou par ses idées estimables concernant la nécessité de limiter le nombre de règles. La logique interne du jeu a peu changé depuis la première édition, et les textes des sections consacrées au Mythe de Cthulhu et au Grimoire Supérieur lui doivent beaucoup. Ses écrits ont toujours fait l'objet d'une attention toute particulière et nous ont considérablement inspirés.

Frontispices et éléments graphiques latéraux par Paul Carrick.
Petits éléments graphiques et illustrations des scénarios par Dreyfus.
Personnalités par John T. Snyder.
Monstre, divinités et croquis d'animaux dessinés par Tony Ackland, Lori Dietrick, Earl Geier et Tom Sullivan. Technologie extrarrestre par Drashi Khendup. Illustrations complémentaires par Gene Day et Tom Sullivan.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre, ainsi que les demandes de catalogue gratuit, à Jeux Descartes, L'Appel de Cthulhu, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

Table des Matières



Dédicace

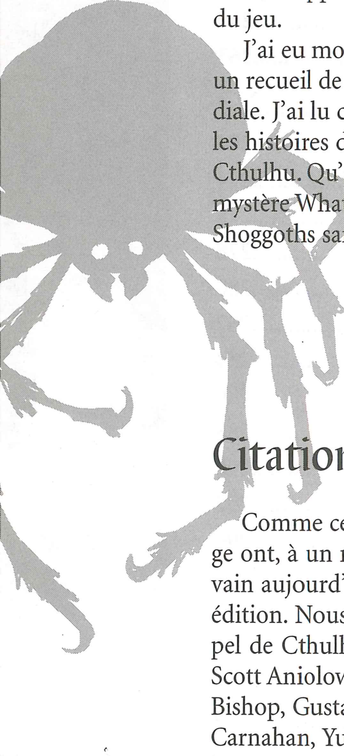
À mon père, qui me fit découvrir la littérature de science-fiction et, en particulier, l'œuvre de Lovecraft. C'est dans un de ses livres que j'ai lu ma première histoire lovecraftienne, *Le Modèle de Pickman.* Merci, Papa. — S. P.

Avant-propos

Bienvenue dans l'univers de L'Appel de Cthulhu ! S'il vous est déjà arrivé d'être pétrifié par une histoire de fantôme ou ensorcelé par un film d'horreur, vous allez vous régaler. Écartez le voile qui sépare la fragile Humanité des monstruosités qui se tiennent tapies au-delà de l'Espace et du Temps. Explorez des ruines oubliées et des forêts hantées en quête d'indicibles menaces.

Entrez dans le monde de L'Appel de Cthulhu !

La première édition de ce jeu date de 1981. À cette époque, il existait trois grandes récompenses américaines dans le domaine de la conception de jeux. Elles ont toutes les trois été décernées à L'Appel de Cthulhu. Depuis, il a été traduit en plusieurs langues (français, allemand, espagnol, finnois, hongrois, japonais, italien et polonais à ce jour) et une pléiade de ses suppléments ont été primés. Il a gagné la reconnaissance des magazines et des fanzines du monde entier. En 1996, L'Appel de Cthulhu a été choisi pour l'Origins Hall of Fame, la récompense la plus prestigieuse dans le domaine du jeu.



J'ai eu mon premier contact avec l'œuvre de H.P. Lovecraft quand j'ai découvert — alors que j'étais encore enfant — un recueil de nouvelles en lambeaux, qui avait été publié à l'intention des conscrits au temps de la Seconde Guerre mondiale. J'ai lu ce livre le soir même et j'ai été pris d'une passion qui ne me quittera jamais plus. Si, vous aussi, vous aimez les histoires de Lovecraft, vous pouvez désormais employer une méthode originale pour vous plonger dans le Mythe de Cthulhu. Qu'auriez-vous fait à la place des intrépides héros de Lovecraft ? Auriez-vous su, vous-même, résoudre le sinistre mystère Whateley ? Auriez-vous été capable de sauver le monde du cauchemar des Profonds ? Auriez-vous pu affronter les Shoggoths sans sombrer dans la folie ? Aujourd'hui il vous est possible d'apporter une réponse à ces questions !

— S. P.

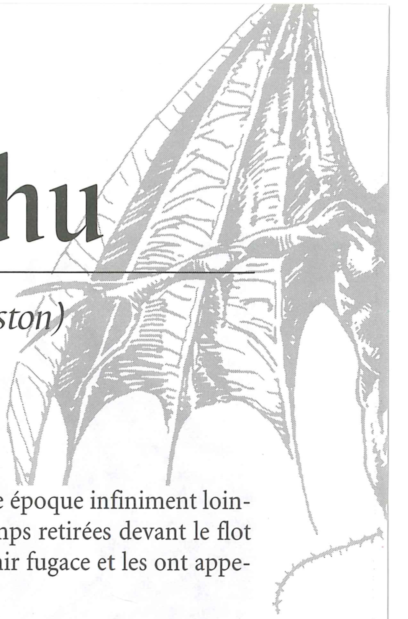
Citations

Comme cela se passe souvent dans les cercles d'écrivains qui s'intéressent au Mythe, certains éléments de cet ouvrage ont, à un moment ou à un autre, été inspirés par des scénarios et des articles écrits par diverses personnes. Il serait vain aujourd'hui d'essayer de citer par le détail toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la présente édition. Nous nous contenterons donc de témoigner toute notre reconnaissance aux auteurs des suppléments de L'Appel de Cthulhu qui sont, par ordre alphabétique : Chris Adamas, Jamis Anderson, Marion Anderson, Phil Anderson, Scott Aniolowski, Sandy Antunes, Shannon Appel, Ugo Bardi, William A. Barton, Mark Beardsley, Fred Behrendt, Andre Bishop, Gustaf Bjorsten, Sean Branney, Russell Bullman, Bernard Caleo, James Cambias, K.L. Campbell-Robson, John Carnahan, Yurek Chodak, Stacy Clark, Harry Cleaver, Jacqueline Clegg, John Scott Clegg, Morgan Conrad, Peter Corless, Matthew J. Costello, Alan K. Crandall, Peter Dannseys, Gregory W. Detwiler, Michael DeWolfe, Larry DiTillio, Ralph Dula, William G. Dunn, Chris Dykins, E.C. Fallworth, Phil Frances, D.H. Frew, Geoff Gillan, Ed Gore, Mark Grundy, Owen Guthrie, Nick Haggar, David Hallett, William James Hamblin III, David A. Hargrave, Mark Harmon, Steve Hatherly, Bob Heggie, Eric Herber, Keith Herber, Tony Hickie, Herbert Hike, Kathy Ho, Susan Hutchinson, Marc Hutchison, L.N. Isinwyll, Kevin W. Jacklin, Peter F. Jeffery, Sam Johnson, Drashi Khendup, Steve Kluskens, J. Todd Kingrea, Michael LaBossiere, Richard T. Launius, Michael Lay, Nigel Leather, Christian Lehmann, Andrew Leman, Thomas Ligotti, Jean Lishman, Penelope Love, Toivo Luick, Doug Lyons, Michael MacDonald, Barbara Manui, Wesley Martin, Randy McCall, Paul McConnell, Robert McLaughlin, Kurt Miller, John B. Monroe, Mark Morrison, Scott Nicholson, Gary O'Connell, Jeff Okamoto, Sandy Petersen, Mark Pettigrew, Thomas W. Phinney, Glenn Rahman, Steven C. Rasmussen, Kevin A. Ross, Liam Routt, Eric Rowe, Marcus L. Rowland, Gregory Rucka, Brian M. Sammons, Justin Schmid, Cyndy Schneider, Janice Sellers, Sam Shirley, John Sullivan, Gary Sumpter, Neal Sutton, Lucya Szachnowski, Michael Szymanski, G.W. Thomas, Michael Tice, Richard L. Tierney, John Tynes, Justin Tynes, Fred Van Lente, Russell Walters, Richard Watts, Chris Williams, Lynn Willis, M.B. Willner, Jay J. Wiseman, Elizabeth A. Wolcott, Todd A. Woods, William A. Workman, Benjamin Wright.



L'Appel de Cthulhu

L'Appel de Cthulhu



(Trouvé parmi les papiers du défunt Francis Wayland Thurston, de Boston)

par H. P. Lovecraft

"De ces fantastiques entités et puissances, quelque chose a pu survivre... une survivance d'une époque infiniment lointaine où... la conscience se manifestait, peut-être, sous des formes qui se sont depuis longtemps retirées devant le flot de la marée humaine... des formes dont seules la poésie et les légendes ont capturé un souvenir fugace et les ont appelés dieux, monstres, êtres mythiques de toutes sortes et de tout genre..."

— Algernon Blackwood

1. L'horreur d'argile

La plus grande faveur accordée à l'être humain est son incapacité à mettre en corrélation toutes les choses qu'il sait. Nous vivons sur une île placide d'ignorance, perdue dans les noirs océans de l'infini, et rien ne nous destinait à un long voyage. Les sciences pointent chacune dans leur propre direction et ne nous ont fait jusque-là guère de mal. Un jour pourtant, le recoupage de nos connaissances dissociées nous ouvrira les yeux sur des perspectives terrifiantes de la réalité, et la position effroyable que nous occupons. Ces révélations nous précipiterons alors dans la folie, à moins que nous ne fuyions les lumières fatales pour nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel obscurantisme.

Les théosophes ont entrevu l'impressionnante grandeur du cycle cosmique, deviné que notre monde et notre race ne sont que des incidents transitoires. Ils ont évoqué d'étranges survivances dans des termes qui nous glaceraient le sang s'ils n'étaient masqués par un optimisme mielleux. Mais ce n'est pas d'eux que je tiens la brève vision de ces éons interdits, vision qui me terrifie quand j'y pense et me rend fou quand j'en rêve. Cette vision, comme toutes les terribles perceptions de la vérité, a jailli d'une réorganisation accidentelle d'éléments séparés — dans ce cas, un vieil article de journal et les notes d'un professeur décédé. J'espère que personne d'autre n'assemblera ce puzzle. Si je survis, je ne fournirai en aucun cas un maillon à une chaîne si hideuse. Je crois que le professeur avait, lui aussi, l'intention de garder le silence sur ce qu'il savait, qu'il aurait détruit ses notes si la mort ne l'avait pas surpris.

J'ai eu connaissance de la chose pendant l'hiver 1926-1927, après la mort de mon grand-oncle George Gammell Angell, professeur honoraire de langues sémitiques à l'Université Brown, Providence, Rhode Island. Le professeur Angell était une autorité universellement reconnue dans le domaine des inscriptions antiques. Il était souvent consulté par les conservateurs des plus importants musées et sa mort, à l'âge de quatre-vingt-douze ans, restera dans bien des mémoires. Sur le plan local, elle a suscité un intérêt d'autant plus vif qu'un mystère présidait à ce décès. Le professeur avait succombé alors qu'il revenait du bateau de Newport. D'après un témoin, il s'était brusquement effondré après avoir été bousculé par un nègre aux allures de marin. Celui-ci avait surgi d'une de ces cours obscures nichées sur la pente abrupte qui offre un raccourci entre le bord de mer et William Street, l'adresse du défunt. Les médecins n'avaient pu trouver aucune cause visible à son décès. Ils avaient fini par conclure que la mort était due à une lésion peu apparente du cœur, une lésion provoquée par l'ascension énergique d'une pente bien raide pour un homme si âgé. À l'époque, je n'avais vu aucune raison de remettre en question ce diagnostic, mais plus tard, je devais avoir des doutes — et pires que des doutes.

Étant à la fois héritier et exécuteur testamentaire de mon grand-oncle, mort veuf et sans enfant, j'étais censé étudier assez attentivement ses papiers; c'est pourquoi j'emportais tous ses dossiers et ses boîtes chez moi, à Boston. L'essentiel des documents a été publié, une fois mis en ordre, par la Société d'Archéologie Américaine, mais une des boîtes m'intriguait particulièrement, et l'idée de la montrer à d'autres me déplaisait. Elle était verrouillée, et la clé était restée introuvable jusqu'à ce que je pense à examiner le porte-clés que le professeur gardait toujours dans sa poche. Ayant ouvert la boîte, je me trouvais confronté à un verrou plus infranchissable encore. Quelle signification pouvaient avoir ces étranges bas-reliefs d'argile, ces notes décousues, divagations et coupures de presse? Mon oncle se serait-il laissé prendre, sur le tard, par quelque imposture grotesque? J'étais bien décidé à retrouver le sculpteur excentrique qui avait ainsi troublé la sérénité d'un vieil homme.

Le bas-relief formait un rectangle grossier, de douze centimètres sur quinze et de deux centimètres d'épaisseur; il était visiblement récent. Cependant, ses motifs étaient loin d'être modernes, tant par l'atmosphère que par l'esprit suggéré. Les caprices du cubisme et du futurisme sont nombreux et extravagants, mais ils reproduisent rarement cette mystérieuse régularité qui émaille les écrits préhistoriques. Et l'essentiel de ces dessins semblait bien constituer une forme d'écriture, une écriture que, malgré ma grande connaissance des papiers et des collections de mon oncle, je ne parvenais pas à identifier ou à classifier.

Ces hiéroglyphes étaient surmontés d'un motif, une illustration certainement, mais l'exécution de style impressionniste empêchait de se faire une idée claire de sa nature. C'était apparemment une sorte de monstre, ou le symbole d'un monstre, mais seul un esprit malade aurait pu concevoir cette forme. Quand je dis que mon imagination quelque peu extravagante associait les images d'une pieuvre, d'un dragon et d'une caricature d'humain, je ne

trahis pas l'esprit de cette chose. Une tête pulpeuse, frangée de tentacules, surmontait un corps grotesque et écailleux pourvu d'ailes rudimentaires, mais c'était son *contour général* qui la rendait aussi effroyable. Un ensemble architectural cyclopéen était vaguement suggéré à l'arrière plan.

Hormis quelques coupures de presse, les notes qui accompagnaient cette pièce étrange avaient été récemment couchées par le professeur et ne montraient aucune prétention littéraire. Le document qui semblait le plus important était intitulé "CULTE DE CTHULHU", en caractères d'imprimerie soigneusement tracés afin d'éviter une lecture erronée d'un mot aussi peu courant. Le manuscrit était divisé en deux parties, la première intitulée "1925 — Rêve et Œuvre Onirique de H. A. Wilcox, 7 Thomas St., Providence, R.I.", et la seconde "Récit de l'inspecteur John R. Legrasse, 121 Bienville St., New Orleans, La., congrès de la S.A.A., 1928 — Notes et compte-rendu du Prof. Webb". Les autres documents étaient tous de courtes notes. Certaines relataient les rêves étranges de diverses personnes. D'autres compilaient des citations de revues et de livres théosophiques (entre autres *Atlantide et la Lémurie perdue*, de W. Scott Elliot). Le reste était composé de commentaires sur la survivance de sociétés secrètes et de cultes clandestins et comportait des références à des ouvrages sur la mythologie et l'anthropologie, tels que le *Rameau d'Or* de Frazer et le *Culte des Sorcières en Europe Occidentale* de Miss Murray. Les coupures de presse faisaient surtout allusion à des cas d'aliénation mentale et de crises de folie collective au printemps 1925.

La première moitié du manuscrit contait une bien étrange histoire. Il semble que le 1er mars 1925, un jeune homme mince et brun, qui paraissait agité et névrosé, se soit présenté chez le professeur Angell avec l'étrange bas-relief encore humide et frais. Sa carte de visite était au nom d'Henry Anthony Wilcox, et mon oncle avait reconnu en lui le benjamin d'une excellente famille qu'il connaissait vaguement. Il étudiait la sculpture aux Beaux-Arts de Rhode Island et vivait seul dans l'immeuble Fleur-de-Lys, près de cette école. Wilcox était un jeune homme précoce au génie reconnu, mais des plus excentriques. Dès son enfance, il avait attiré l'attention par les étranges histoires et les rêves bizarres qu'il avait l'habitude de raconter. Il se disait lui-même "hypersensitif psychique", mais les gens bien pensants de la vieille cité commerciale se contentaient de le trouver "bizarre". Ne frayant guère avec ses semblables, il était progressivement sorti des cercles mondains et n'était plus connu que d'un petit groupe d'esthètes habitant d'autres villes. Même le Club Artistique de Providence, soucieux de préserver son conservatisme, avait préféré l'écarter.

Lors de sa visite, poursuivait le manuscrit, le sculpteur avait fait appel, sans trop de politesse, aux connaissances archéologiques de son hôte ; il voulait identifier les hiéroglyphes du bas-relief. Il s'exprimait d'une manière guindée et distraite, ce qui le faisait passer pour un poseur et n'attirait pas la sympathie. Mon oncle reçut sa demande assez sèchement car la fraîcheur évidente de la tablette excluait tout intérêt archéologique. La réponse du jeune homme, qui impressionna suffisamment mon oncle pour qu'il se la rappelle et la note textuellement, était empreinte d'une poésie fantastique. J'imagine qu'elle avait marqué toute sa conversation car j'ai depuis eu l'occasion de constater qu'elle était caractéristique du personnage. Il avait répondu : "Elle est effectivement récente car je l'ai réalisée la nuit dernière dans un rêve de cités antiques, mais les rêves sont plus anciens que Tyr la pensive, que les contemplations du Sphinx ou les jardins de Babylone".

C'est alors qu'il commença ce récit délirant qui avait éveillé chez mon oncle des souvenirs endormis et un intérêt fébrile. Une légère secousse sismique avait eu lieu la nuit précédente, la plus forte ressentie en Nouvelle-Angleterre ces dernières années, et l'imagination de Wilcox en avait été fortement affectée. Une fois endormi, il avait fait un rêve sans précédent et vu des cités cyclopéennes, hérissées de blocs et de monolithes titanesques, dégoulinantes d'un limon verdâtre et baignées d'une horreur latente. Des hiéroglyphes couvraient les murs et les piliers, et, d'un point indéterminé du sous-sol, s'élevait une voix qui n'en était pas une. Seule l'imagination pouvait transformer en son cette sensation chaotique, mais il avait tenté de la transcrire par cette accumulation de lettres quasiment imprononçable, *"Cthulhu fhtagn"*.

C'est ce fouillis verbeux qui avait libéré les souvenirs à l'origine de l'enthousiasme et du trouble du professeur Angell. Il avait interrogé le sculpteur avec une minutie toute scientifique, étudié avec une intensité presque frénétique le bas-relief sur lequel le jeune homme, à son réveil, s'était trouvé en train de travailler, glacé dans sa chemise de nuit. Mon oncle blâmait son grand âge, me dit Wilcox par la suite, pour avoir mis tant de temps à reconnaître aussi bien les hiéroglyphes que le dessin. La plupart des questions paraissaient terriblement incongrues au visiteur, surtout celles qui tentaient d'établir un lien avec des cultes et des sociétés étranges. Wilcox ne comprenait pas pourquoi le professeur, lui promettant à plusieurs reprises de garder le silence, avait voulu lui faire avouer son appartenance à quelque vaste secte mystique ou païenne. Quand le professeur avait été convaincu que le sculpteur ne connaissait aucun culte ou tradition mystérieuse, il avait insisté pour qu'il le tienne au courant de ses rêves. Cet accord avait porté ses fruits, car après ce premier entretien, le manuscrit indiquait des visites quotidiennes du jeune homme, des visites pendant lesquelles il relatait les scènes surprenantes de son imaginaire nocturne. Il s'agissait toujours du même panorama cyclopéen de pierre noire et suintante, et une voix, une intelligence souterraine, hurlait avec monotonie dans un charabia énigmatique et intranscriptible. Les deux sons les plus fréquemment répétés ont été rendus par les lettres *"Cthulhu"* et *"R'lyeh"*.

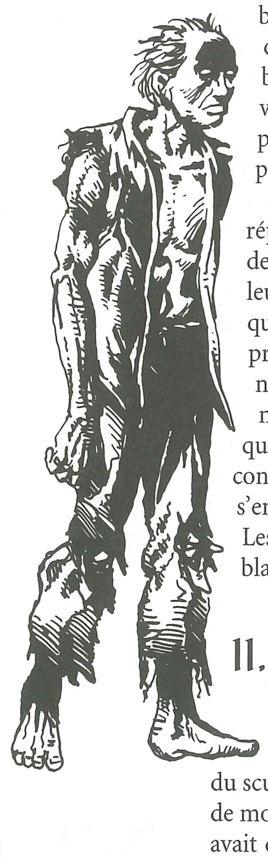
Le 23 mars, le manuscrit signalait que Wilcox ne s'était pas présenté. Une visite chez lui avait appris au professeur qu'il avait été frappé d'une fièvre mystérieuse et emmené dans sa famille, sur Waterman Street. Pendant la nuit, il s'était mis à hurler, ce qui avait alerté plusieurs artistes habitant le même immeuble. Il alternait depuis phases d'inconscience et délire. Mon oncle avait immédiatement téléphoné à la famille et s'était mis à suivre très attentivement l'évolution de la situation. Ayant appris que Wilcox était suivi par le docteur Tobey, il alla souvent le voir à son cabinet de Thayer Street. L'esprit fébrile du jeune homme s'attachait à d'étranges images, et le médecin frissonnait en les décrivant. Au rêve initial qui se répétait encore, était venu s'ajouter un être gigantesque, de plusieurs "kilomètres de haut" qui déambulait d'un pas lourd. Le malade ne l'avait vraiment décrit à aucun moment, mais quelques mots frénétiques répétés par le docteur Tobey avaient convaincu le professeur qu'il s'agissait de la même monstruosité sans nom que Wilcox avait tenté de décrire dans sa sculpture. Quand le malade faisait référence à cet



objet, rapportait le praticien, il sombrait invariablement, peu après, dans un état de léthargie. Bizarrement, sa température n'était guère plus élevée que la normale, mais son état général suggérait bel et bien une fièvre plutôt qu'un désordre mental.

Le 2 avril, vers 15 heures, tous les symptômes de la maladie de Wilcox disparurent. Il s'assit dans son lit, stupéfait de se trouver parmi les siens et ignorant tout de ce qui s'était passé depuis la nuit du 22 mars, dans ses rêves comme dans la réalité. Déclaré guéri par son médecin, il avait regagné son domicile dans les trois jours, mais il ne fut plus d'aucun secours pour le professeur. Tous ses rêves étranges avaient cessé à sa guérison, et mon oncle avait arrêté d'enregistrer ses visions nocturnes après une semaine de comptes-rendus anodins.

C'est là que se terminait la première partie du manuscrit, mais les références à certaines des notes éparpillées m'avaient donné matière à réflexion, et seul le scepticisme profondément enraciné à la base de ma philosophie peut expliquer la méfiance que je continuais d'avoir envers l'artiste. Ces notes décrivaient les rêves faits par diverses personnes pendant la période où le jeune Wilcox avait eu ses étranges expériences. Mon oncle, semble-t-il, avait rapidement organisé une vaste série d'enquêtes auprès de tous les amis qu'il pouvait interroger sans passer pour impertinent. Il leur avait demandé de lui rapporter tous leurs rêves, et de lui indiquer les dates d'éventuelles visions antérieures peu ordinaires. Ses requêtes avaient été diversement accueillies, mais il avait très certainement reçu plus de réponses que ce qu'un homme ordinaire peut gérer sans secrétaire. Les lettres n'ont pas été conservées, mais ses notes en forment un condensé assez exhaustif et significatif. Dans le milieu mondain et des affaires — le "sel de la terre" de la Nouvelle-Angleterre — le résultat avait été presque entièrement négatif, malgré quelques vagues rapports de nuits troublées, toujours entre le 22 mars et le 2 avril — la période de délire du jeune Wilcox. Les scientifiques ne semblaient guère plus affectés, hormis quatre cas dont les vagues descriptions suggéraient des images furtives de paysages anormaux, et le compte-rendu d'une terreur provoquée par quelque chose d'anormal.



Ce fut des artistes et des poètes que vinrent les réponses pertinentes, et je sais qu'ils auraient été pris de panique s'ils avaient eu l'occasion de comparer leurs descriptions. En fait, ne disposant pas des lettres qu'ils avaient envoyées, je soupçonnais quelque peu le professeur d'avoir posé des questions directrices, ou de n'avoir retenu dans la correspondance que les éléments correspondant à ce qu'il cherchait. C'est pourquoi je continuais de penser que Wilcox avait pu avoir connaissance des anciennes recherches de mon oncle et s'en être servi pour faire marcher le vieux scientifique. Les réponses de ces esthètes formaient un conte troublant. Du 28 février au 2 avril, ils avaient été nombreux à rêver de choses vraiment étranges, et ces rêves avaient redoublé d'intensité pendant la période de délire du sculpteur. Plus d'un quart de ces rêveurs rapportaient des scènes et des demi-sons assez semblables aux descriptions de Wilcox. Certains confessaient avoir éprouvé une peur panique devant la gigantesque chose innommable qu'ils voyaient sur la fin. Un des cas, particulièrement souligné, était tragique. Le sujet, un architecte réputé qui s'intéressait à la théosophie et à l'occultisme, avait sombré dans une démence furieuse le jour de la crise de Wilcox. Il devait mourir quelques mois plus tard, sans avoir jamais cessé de hurler à l'aide contre un être échappé de l'enfer. Si mon oncle avait désigné ces cas par leurs noms plutôt que par des numéros, j'aurais mené ma propre enquête pour obtenir des confirmations, mais je ne réussis en fait à en retrouver que très peu. Ceux-là, cependant, me confirmèrent le contenu des notes. Je me suis souvent demandé si tous ceux que le professeur avait interrogés étaient aussi intrigués que cette fraction. Il est heureux qu'ils ne puissent jamais obtenir d'explications.

Les coupures de presse, comme je l'ai déjà indiqué, concernaient des cas de panique ou de comportement anormal pendant la période concernée. Le professeur Angell avait sans doute eu recours à une agence spécialisée, car le nombre d'articles était phénoménal et les sources éparpillées dans le monde entier. Là, c'est un suicide nocturne à Londres, où un dormeur solitaire s'était jeté d'une fenêtre après avoir poussé un hurlement atroce. Ailleurs, un fanatique prophétise, dans une lettre incohérente adressée à un journal d'Amérique du Sud, un futur affreux en se basant sur les visions qu'il a eues. Une dépêche de Californie décrit une colonie de théosophes qui a revêtu des robes blanches en prévision d'un "accomplissement glorieux" qui n'est jamais venu, tandis que des articles indiens évoquent avec circonspection une agitation parmi les indigènes à la fin mars. Des orgies vaudou se multiplient à Haïti et d'inquiétants mouvements de contestations sont signalés en Afrique. Dans les Philippines, les officiers américains connaissent des difficultés avec certaines tribus. Des Levantins hystériques s'en prennent aux policiers de New York dans la nuit du 22 au 23 mars. L'ouest de l'Irlande abonde aussi en folles rumeurs et légendes, et un peintre nommé Ardois-Bonnot expose un "Paysage Onirique" blasphématoire à Paris, au salon du printemps 1926. Les problèmes dans les asiles psychiatriques sont signalés en si grand nombre que seul un miracle a pu empêcher le monde médical de relever d'étranges parallèles et d'en tirer des conclusions effarantes. Toutes ces coupures formaient un ensemble stupéfiant. Et j'ai maintenant bien du mal à comprendre ce rationalisme impitoyable avec lequel je les ai écartées. Mais j'étais alors convaincu que le jeune Wilcox avait eu connaissance des événements antérieurs mentionnés par le professeur.

II. Le récit de l'inspecteur Legrasse

Ces événements antérieurs, qui avaient incité mon oncle à accorder une telle importance aux rêves du sculpteur et à son bas-relief, étaient le sujet de la seconde moitié de ce long manuscrit. Apparemment, mon oncle avait déjà eu l'occasion d'examiner la silhouette infernale de la monstruosité sans nom, de s'interroger sur ces mystérieux hiéroglyphes et d'entendre les sinistres syllabes dont la seule transcription possible est *"Cthulhu"* — et dans des circonstances si horribles qu'il n'est guère étonnant qu'il ait interrogé le jeune Wilcox aussi longuement.

Cette expérience antérieure datait de 1908, dix-sept ans plus tôt, lors du congrès annuel de la Société Américaine d'Archéologie à St. Louis. Le professeur Angell, estimé pour ses compétences et ses travaux, tenait une part

importante dans tous les débats. Il avait été contacté en priorité par les quelques profanes qui profitaient de cette assemblée pour soumettre questions et problèmes aux savants.

Le principal représentant de ces profanes fut, pendant un bref moment, le point de mire de toute l'assemblée. C'était un homme d'âge moyen et d'apparence ordinaire qui s'était déplacé depuis la Nouvelle-Orléans pour obtenir une information précise qu'aucune source locale n'avait pu lui fournir. Il se nommait John Raymond Legrasse et exerçait la profession d'inspecteur de police. Il avait apporté avec lui le sujet de sa visite, une statuette de pierre, grossière, repoussante et apparemment très ancienne, dont il ne parvenait pas à déterminer l'origine. Il ne faut pas imaginer que l'inspecteur Legrasse éprouvait le moindre intérêt pour l'archéologie. Bien au contraire, il était exclusivement motivé par des considérations professionnelles. La statuette, idole, fétiche, quel que soit le nom qu'on lui donne, avait été saisie quelques mois plus tôt dans les marécages boisés du sud de la Nouvelle-Orléans à l'occasion d'une descente dans une prétendue réunion vaudou. Les rites qui s'y pratiquaient étaient si hideux et si singuliers que les policiers n'avaient pas manqué de se rendre compte qu'ils étaient tombés sur un culte totalement inconnu, un culte infiniment plus diabolique que les plus ténébreux des cercles vaudou africains. Rien n'avait pu être découvert sur ses origines, hormis de rares récits décousus et incroyables, arrachés aux quelques membres capturés. La police sollicitait donc un avis d'expert sur cet horrible symbole dans l'espoir de remonter ensuite jusqu'à la source du culte.

L'inspecteur Legrasse ne s'attendait pas à une telle réaction à sa trouvaille. Sa seule vue avait plongé l'assemblée savante dans une grande excitation. Tous s'étaient précipités pour voir de plus près cette statuette dont l'étrangeté extrême et l'insondable antiquité apparente évoquaient des perspectives archaïques et mystérieuses. On ne pouvait reconnaître aucune école de sculpture dans ce terrible objet, et pourtant, siècles et millénaires semblaient inscrits dans la pierre verdâtre et inclassable.

La statuette, qui passa enfin de main en main pour être examinée plus attentivement, mesurait presque vingt centimètres de hauteur. Sa facture était exquise. Elle représentait un monstre vaguement anthropoïde, mais la tête en forme de pieuvre était une masse de tentacules, le corps caoutchouteux couvert d'écailles et les pattes avant et arrière munies de griffes prodigieuses. De longues ailes étroites surgissaient de son dos et elle irradiait une terrifiante malignité surnaturelle. Elle était plutôt corpulente et accroupie de manière inquiétante sur un bloc rectangulaire, ou piédestal, couvert de caractères indéchiffrables. Le bout des ailes rejoignait l'arrière du bloc, tandis que les longues griffes incurvées des postérieurs repliés agrippaient le bord avant et descendaient sur un quart de la hauteur du piédestal. La tête de céphalopode était penchée vers l'avant, et les extrémités des tentacules effleuraient le dos des griffes avant qui enserraient les genoux relevés de l'être accroupi. L'ensemble était affreusement vivant et instillait une frayeur d'autant plus subtile que la source en était totalement inconnue. L'immensité de son âge incalculable ne faisait aucun doute, pourtant rien ne pouvait rattacher la statuette à un style répertorié de la jeunesse de l'Humanité — ou de toute autre époque. Sur un plan totalement différent, le matériau lui-même était un mystère. La pierre savonneuse d'un vert noirâtre, avec ses scintillantes mouchetures et ses stries dorées, ne rappelait rien de connu dans le domaine de la géologie ou de la minéralogie. Les caractères inscrits sur le socle étaient tout aussi étonnants. Personne, parmi cette assemblée constituée de la moitié des experts mondiaux dans ce domaine, ne s'était risqué à simplement formuler une hypothèse permettant de les apparenter, même de très loin, à une quelconque forme linguistique. Ils appartenaient, au même titre que le sujet et le matériau, à quelque chose d'horriblement lointain, quelque chose d'étranger à l'Humanité telle que nous l'envisageons, quelque chose qui suggérait d'antiques cycles de vie impies, incompatibles avec notre monde et nos conceptions.

Pourtant, alors que les savants hochaient la tête et confessaient leur défaite devant le problème de l'inspecteur, un homme dans cette assemblée ressentait une étrange impression de familiarité avec cette forme monstrueuse et ces écrits. Sans cacher son embarras, il avait relaté à ses collègues le peu qu'il savait. Il s'agissait de feu William Channing Webb, professeur d'Anthropologie à l'Université de Princeton, et explorateur de grand renom. Le professeur Webb avait été chargé, quarante-huit ans plus tôt, de visiter le Groenland et l'Islande à la recherche d'inscriptions runiques qu'il ne trouva jamais. Alors qu'il remontait la côte ouest du Groenland, il avait rencontré une singulière tribu, ou secte, d'Esquimaux dégénérés. Leur religion, une forme curieuse de satanisme, le glaça d'effroi par son caractère délibérément sanguinaire et répugnant. Les autres Esquimaux ne savaient pas grand-chose sur ce culte et sa simple mention les faisait frissonner. D'après eux, il remontait à des époques horriblement lointaines, antérieures à la naissance du monde. À côté des rites innommables et des sacrifices humains, certains rituels étranges de cet héritage s'adressaient à un diable suprême, ou *tornasuk*. Ayant recueilli les propos d'un angekok, ou sorcier-prêtre, le professeur Webb avait soigneusement noté ces sons, les transcrivant en caractères romains du mieux qu'il pouvait. Mais le plus important maintenant était ce fétiche que les sectateurs adoraient, et autour duquel ils dansaient quand l'aurore bondissait bien au-dessus des falaises de glaces. Selon le professeur, c'était un grossier bas-relief de pierre arborant une image hideuse et des écrits énigmatiques. Et d'après ses souvenirs, cette image reprenait tous les traits caractéristiques de l'être bestial présenté à l'assemblée.

Cette information avait frappé les savants de stupeur et soulevé l'enthousiasme de l'inspecteur Legrasse. Il avait assailli son interlocuteur de questions. Il avait couché par écrit les incantations des adorateurs du marais que ses hommes avaient arrêtés et il supplia le professeur d'essayer de se souvenir des syllabes prononcées par les diaboliques Esquimaux. Après une comparaison approfondie du moindre détail, il régna un moment de silence stupéfait quand les deux hommes conclurent que ces deux cultes infernaux, si éloignés l'un de l'autre, entonnaient la même phrase. Ce que les sorciers esquimaux et les prêtres des marais de Louisiane avaient psalmodié à l'intention de leurs idoles respectives ressemblait en substance à ceci — les hypothétiques divisions en mots étant déduites des pauses dans les incantations :

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn."

Legrasse avait un avantage sur le professeur Webb, car plusieurs de ses prisonniers métis lui avaient fourni une



traduction de cette expression, qu'eux-mêmes tenaient de célébrants plus anciens. Ce texte signifiait approximativement :

"Dans sa demeure de R'lyeh,
le défunt Cthulhu attend en rêvant."

Après cela, en réponse à la pressante demande générale, l'inspecteur Legrasse avait relaté aussi complètement que possible son expérience avec les adorateurs du marais. Je pouvais comprendre que mon oncle ait attaché tant d'importance à cette histoire. Elle rappelait les rêves les plus fous des faiseurs de mythe et des théosophes, et révélait une étonnante imagination cosmique, une imagination parfaitement inattendue chez ces métis et parias.

Le 1er novembre 1907, la police de la Nouvelle-Orléans avait reçu un appel désespéré des habitants des lagunes et des marais au sud. Les squatters qui y vivent, les descendants des hommes de Lafitte, sont des gens plutôt primitifs et affables. Ils étaient totalement terrifiés par ce qui s'était abattu sur eux pendant la nuit. C'était apparemment du vaudou, mais un vaudou bien plus terrible que ce qu'ils avaient jamais connu. Des femmes et des enfants avaient disparu depuis qu'un tam-tam maléfique bourdonnait sans répit dans les profondeurs des bois noirs et hantés. On entendait des cris déments, des hurlements déchirants et des incantations à vous glacer le sang. Des feux diaboliques perçaient partout l'obscurité. Les gens ne pouvaient plus supporter cela, ajoutait le messager terrifié.

Un groupe de vingt policiers, à bord de deux voitures à cheval et d'une automobile, s'était donc mis en route en fin d'après-midi, guidé par le squatter tremblant. Au bout de la route, ils avaient continué à pied, pataugeant dans ces inquiétants bois de cyprès où la lumière ne pénètre jamais. Les racines hideuses et les nœuds coulants de la mousse espagnole les harcelaient. De temps à autre, un amas de pierres humides ou un pan de mur écroulé, ruines morbides d'une habitation disparue, ajoutait à l'accablement suscité par chaque arbre malformé, chaque amas de fongosité. Le campement des squatters, un entassement misérable de huttes, apparut enfin. Les occupants hystériques s'attroupèrent aussitôt autour du groupe de lanternes des arrivants. Le battement assourdi des tamtams était faiblement perceptible dans le lointain. Quand le vent tournait, des cris déchirants se faisaient parfois entendre. Une lueur rougeâtre semblait aussi filtrer à travers les pâles broussailles de cette forêt ténébreuse et sans limites. Bien que peu désireux de se retrouver à nouveau seuls, tous les squatters effrayés refusèrent catégoriquement de faire le moindre pas dans la direction du culte impie. L'inspecteur Legrasse et ses dix-neuf collègues s'étaient donc enfoncés sans personne pour les guider sous ces noires frondaisons qui leur étaient inconnues.

La région dans laquelle ils pénétraient avait de longue date une réputation maléfique et n'avait jamais été explorée par l'homme blanc. Les légendes mentionnaient un lac jamais contemplé par aucun mortel, hanté par quelque énorme polype blanc et informe, aux yeux de lumière. Les squatters murmuraient que des diables à ailes de chauve-souris sortaient en volant de cavernes souterraines pour célébrer son culte à minuit. Ils disaient que cette entité se trouvait là avant D'Iberville, avant La Salle, avant les Indiens et la faune naturelle de ces bois. C'était un cauchemar incarné et sa vue n'apportait que la mort. Mais elle envoyait des rêves aux hommes, et ils en apprenaient assez pour rester au loin. L'actuelle orgie vaudou se déroulait d'ailleurs juste à la lisière de la zone abhorrée, un site déjà bien redoutable. C'est peut-être avant tout ce lieu qui avait terrifié les squatters, plus que les bruits et les incidents anormaux.

Seules la poésie ou la folie pourraient transcrire les bruits que Legrasse et ses hommes avaient entendus tandis qu'ils sillonnaient le sombre marais vers la lueur rouge et les tambours assourdis. Les voix de l'homme et de la bête ont chacune leurs propres caractéristiques et rien n'est plus effrayant que de reconnaître la voix de la bête dans la gorge de l'homme. La fureur animale et la licence orgiaque atteignaient une intensité démoniaque. Les hurlements et les rauques extases lacéraient les bois enténébrés comme des bouffées pestilentielles surgies des gouffres de l'enfer. Par moments, les ululements désordonnés s'interrompaient pour faire place à un chœur de voix gutturales. La phrase hideuse alors incantée était toujours la même : *"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn."*

Les policiers, en atteignant une partie du bois plus clairsemée, avaient brusquement découvert le spectacle. Quatre d'entre eux avaient été pris de vertiges, un autre s'était évanoui, et deux n'avaient pu retenir un cri d'horreur, qui, heureusement, s'était noyé dans la folle cacophonie de l'orgie. Legrasse avait aspergé d'eau le visage de l'homme évanoui, puis tous étaient restés là, tremblants, presque hypnotisés par cette vision infernale.

Dans une clairière naturelle du marais s'étendait un îlot d'herbes d'un demi-hectare, dépourvu d'arbres et raisonnablement sec. Dans cet espace, bondissait et se tortillait une horde d'aberrations humaines que seul un Sime ou un Angarola aurait pu dépeindre. Nus, ces êtres hybrides brayaient, beuglaient et se contorsionnaient autour d'un monstrueux anneau de feu. Le rideau de flammes se déchirait parfois et laissait entrevoir un grand monolithe de pierre central de deux mètres cinquante de haut. C'est à son sommet que trônait, incongrûment minuscule, la sinistre statuette. Dix échafauds avaient été construits à intervalle régulier autour du monolithe. Les corps bizarrement mutilés des malheureux squatters disparus y étaient pendus la tête en bas. Les adorateurs bondissaient et rugissaient à l'intérieur de ce second cercle, tournoyant en masse à l'inverse des aiguilles d'une montre, dans une incessante bacchanale entre l'anneau de cadavres et l'anneau de feu.

Simple effet de son imagination ou hasard de l'écho, un des hommes, un Espagnol impressionnable, crut entendre des réponses antiphoniques au rituel, un contre-chant qui provenait d'un lointain point obscur de ce bois légendaire pour son horreur antique. Cet homme, Joseph D. Galvez, je l'ai ensuite rencontré et interrogé. Son imagination était débordante. Pour moi, il fit même allusion à un faible battement d'ailes immenses, à la vision fugitive d'yeux brillants et d'une gigantesque masse blanche au-delà des arbres les plus lointains. Je suppose qu'il a trop prêté l'oreille aux superstitions locales.

En réalité, l'immobilité horrifiée des hommes fut de courte durée. Le devoir passait avant tout. Il y avait certainement près d'une centaine d'officiants abâtardis, mais les policiers se fièrent à l'efficacité de leurs armes à feu et plongèrent dans la horde immonde. Pendant cinq minutes, le tumulte et le chaos avaient été indescriptibles, les échanges de coups violents et les coups de feu nombreux. Certains s'échappèrent, bien sûr, mais après la

bataille Legrasse avait pu dénombrer quarante-sept prisonniers maussades qu'il avait obligés à s'habiller avant de les faire mettre en ligne entre deux rangées de policiers. Cinq des adorateurs étaient morts. Deux autres, gravement blessés, furent emmenés sur des brancards improvisés que portaient leurs complices. Legrasse avait soigneusement retiré la sculpture posée sur le monolithe pour l'emporter.

Examinés au quartier général après un voyage éreintant, les prisonniers se révélèrent tous êtres des sang-mêlé de la plus basse extraction et d'un profil mental aberrant. La plupart étaient marins; quelques noirs et mulâtres, originaires pour la plupart des Indes occidentales et des Îles du Cap Vert, donnaient de la couleur vaudou à ce culte hétérogène. Mais dès les premières questions, il devint manifeste que l'on avait affaire à quelque chose de bien plus ancien et profond que le fétichisme nègre. Malgré leur ignorance et leur dégénérescence, les prisonniers avaient décrit avec une cohérence surprenante la base de leur foi immonde.

Ils adoraient, disaient-ils, ces Grands Anciens qui ont vécu des éternités avant que l'homme apparaisse et qui sont venus des étoiles quand ce monde était jeune. Ces Grands Anciens s'en sont allés, sous la terre ou sous les mers, mais leurs corps éteints ont transmis par le biais du rêve leurs secrets aux premiers humains. Ce sont ces humains qui ont fondé leur culte, un culte qui ne s'est jamais éteint. Les prisonniers indiquèrent qu'il avait toujours existé et qu'il existerait toujours, dissimulé dans le monde entier, dans les régions sauvages et isolées et les lieux obscurs. Et un jour, leur grand prêtre Cthulhu surgira de sa sombre demeure dans la puissante cité engloutie de R'lyeh et régnera de nouveau sur la terre. Un jour, les étoiles seront propices et il lancera son appel. Et le culte secret sera là, attendant de le libérer.

Mais jusqu'à ce jour, rien d'autre ne pouvait être révélé. Il restait un secret qui résistait même à la torture. L'Humanité n'était pas la seule espèce consciente à parcourir la Terre. Des formes surgissaient de l'obscurité et rendaient visite à de rares fidèles. Il ne s'agissait pas des Grands Anciens car aucun homme ne les a jamais vus. L'idole sculptée représentait le grand Cthulhu, mais nul ne pouvait dire si les autres étaient exactement comme lui. Plus personne ne savait déchiffrer les vieilles inscriptions, mais le savoir se transmettait oralement. L'invocation chantée n'était pas le secret — le secret n'était jamais prononcé à voix haute, seulement murmuré. Le rituel signifiait simplement : *"Dans sa demeure de R'lyeh, le défunt Cthulhu attend en rêvant"*.

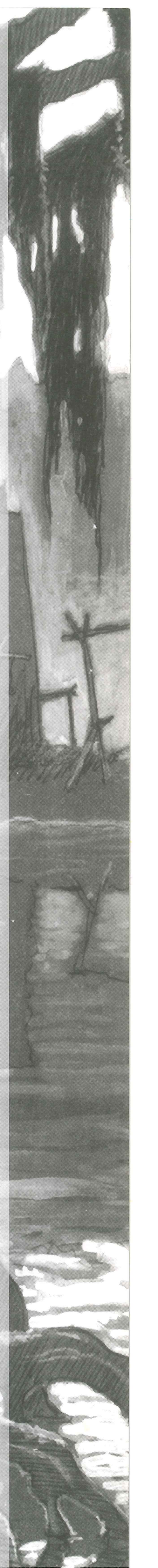
Seuls deux prisonniers furent jugés suffisamment sains d'esprit pour être pendus; les autres furent internés dans diverses institutions. Tous nièrent avoir participé aux meurtres rituels, qu'ils attribuèrent aux Êtres Ailés Noirs venus de leur repaire immémorial au fond des bois hantés. Mais de ces mystérieux alliés, on ne put obtenir aucune description cohérente. L'essentiel de ce que la police parvint à apprendre lui fut révélé par un métis d'un âge fantastique nommé Castro. Il affirmait avoir navigué vers des ports étranges et parlé avec les chefs immortels du culte dans les montagnes de Chine.

Le vieux Castro se rappelait des fragments de légendes hideuses à côté desquelles les spéculations des théosophes paraissaient bien pâles, et l'homme et le monde bien jeunes et transitoires. Dans des temps très lointains, d'autres Êtres régnaient sur la terre, et Ils habitaient de grandes cités. Leurs ruines, lui auraient confié les Chinois immortels, pouvaient encore être observées dans le Pacifique, pierres cyclopéennes éparpillées sur quelques îles. Ils étaient morts bien avant l'apparition de l'Humanité, mais certains arts permettaient de les faire revivre quand les étoiles retrouvaient une certaine position dans le cycle de l'éternité. Car c'était des étoiles qu'ils étaient venus, et Ils avaient apporté Leurs images avec Eux.

Ces Grands Anciens, avait poursuivi Castro, n'étaient pas constitués de chair et de sang. Ils possédaient des formes — cette image venue des étoiles ne le prouvait-elle pas ? — mais elles n'étaient pas faites de matière. Quand les astres étaient propices, Ils pouvaient aller de monde en monde à travers le ciel. Mais quand les étoiles n'étaient pas en place, Ils ne pouvaient pas vivre. Ils ne vivent plus, mais Ils ne sont pas morts. Ils gisent dans des demeures de pierre dans la grande cité de R'lyeh, protégés par les sortilèges du puissant Cthulhu. Ils attendent leur glorieuse résurrection, quand la Terre et les étoiles seront de nouveau prêtes à Les accueillir. Mais à ce moment-là, il faudra qu'une force extérieure viennent libérer Leurs corps. Les sortilèges qui Les préservent Les empêchent également d'accomplir le premier mouvement si attendu. Ils ne peuvent que rester immobiles et éveillés dans l'obscurité, et penser, penser pendant que les années s'écoulent par millions. Ils savent tout ce qui se passe dans l'univers, car Ils communiquent par transmission de pensée. En ce moment même, Ils parlent dans Leur tombe. Quand, après des éternités de chaos, les premiers hommes étaient apparus, les Grands Anciens avaient contacté les plus sensibles d'entre eux en modelant leurs rêves, car c'est uniquement ainsi que Leur langage peut toucher l'esprit des mammifères.

Ces premiers hommes, avait murmuré Castro, avaient fondé le culte autour des petites idoles que les Grands Anciens leur avaient montrées, des idoles rapportées d'étoiles obscures dans des temps lointains. Ce culte perdurerait jusqu'à ce les astres retrouvent leur place. Ses prêtres secrets libéreraient le grand Cthulhu de Sa tombe afin qu'Il ramène à la vie Ses sujets et qu'Il règne à nouveau sur Terre. Cette époque serait facile à reconnaître, car les hommes seraient alors comme les Grands Anciens : libres et sauvages, au-delà du bien et du mal, débarrassés des lois et de la morale, emportés par une orgie joyeuse de meurtres, hurlements et débauches. Les Anciens libérés leur enseigneront de nouveaux meurtres, hurlements et débauches, et d'autres joies encore, et toute la Terre s'embrasera dans un holocauste d'extase et de liberté. En attendant, le culte doit entretenir, par des rites appropriés, les souvenirs des anciennes coutumes et répandre la prophétie de leur retour.

Dans les temps reculés, les élus avaient discuté dans leurs rêves avec les Anciens emmurés, mais un événement a changé cela. Les flots ont englouti la grande cité de pierre de R'lyeh, avec ses monolithes et ses sépultures. Les eaux profondes, chargées d'un mystère primaire que même la pensée ne peut franchir, ont coupé le rapport spirituel. La mémoire est cependant restée intacte et les grands prêtres ont annoncé que la cité émergera de nouveau quand les étoiles seront propices. C'est alors qu'ont surgi les noirs esprits de la terre, ombreux et corrompus, porteurs de vagues rumeurs issues des cavernes perdues du socle sous-marin. Mais Castro n'avait pas osé en parler. Il s'était interrompu brusquement, et ni la persuasion ni la subtilité n'avaient pu l'inciter à en dire plus à ce propos. Curieusement, il avait aussi refusé de donner une *taille*



aux Anciens. Il pensait que le centre du culte se trouvait dans le désert d'Arabie, où dormait Irem, la Cité cachée des Colonnes. Le culte n'avait aucun lien avec celui des sorcières en Europe et n'était guère connu que de ses membres. Il n'était clairement mentionné dans aucun livre. Les Chinois immortels avaient pourtant décelé dans le *Necronomicon* de l'Arabe dément Abdul Alhazred certaines allusions que les initiés pouvaient interpréter à leur gré, et en particulier ces versets si discutés :

"N'est pas mort ce qui à jamais dort
Et au long des ères peut mourir même la mort."

Legrasse, fortement impressionné et complètement désorienté, s'était vainement enquis des affiliations historiques du culte. Castro avait apparemment dit la vérité quand il l'avait qualifié d'extrêmement secret. Les professeurs de l'Université de Tulane n'avaient pu lui fournir aucun éclaircissement sur le culte et sur l'idole. Et maintenant que le détective s'était adressé aux experts les plus éminents, il n'avait obtenu que le conte groenlandais du professeur Webb.

L'intérêt fébrile suscité par le récit de Legrasse, que venait corroborer la statuette, se répercuta dans la correspondance qu'échangèrent, après la conférence, les participants. Les publications officielles de la société n'en font toutefois guère mention. Ceux qui ont l'habitude de rencontrer charlatans et imposteurs font avant tout preuve de prudence. Legrasse prêta la statuette pendant quelque temps au professeur et elle lui fut restituée à la mort de ce dernier. Il l'a encore en sa possession car je l'ai vue il y a peu de temps. C'est véritablement une chose terrible, et elle est indiscutablement apparentée à la sculpture onirique du jeune Wilcox.

Je ne m'étonnais plus que le récit du sculpteur ait éveillé l'intérêt de mon oncle. Que penser en effet, quand on a eu précédemment connaissance de ce que Legrasse avait découvert sur le culte, des explications de ce jeune homme? Wilcox avait non seulement *rêvé* de l'image et des hiéroglyphes de l'idole des marais et de la tablette du Groenland, mais il avait aussi entendu *dans ses rêves* au moins trois des mots de la formule prononcée par les Esquimaux et les sang-mêlé de Louisiane. L'enquête systématique entreprise par le professeur Angell était dans ce contexte parfaitement naturelle. Personnellement, je soupçonnais cependant le jeune Wilcox d'avoir entendu parler du culte par quelque biais et d'avoir inventé cette série de rêves pour amplifier et prolonger le mystère aux dépens de mon oncle. Bien sûr, les comptes-rendus de rêves et les coupures de presse rassemblés par le professeur confirmaient fermement son témoignage, mais mon propre rationalisme et l'extravagance de toute cette histoire me poussaient vers des conclusions qui me paraissaient plus raisonnables. Après avoir une nouvelle fois soigneusement étudié le manuscrit ainsi que les corrélations entre les notes théosophiques et anthropologiques et le récit de Legrasse, je décidais donc de rendre visite au sculpteur, à Providence, pour lui reprocher de s'être ainsi joué d'un homme âgé et instruit.

Wilcox vivait encore au Fleur-de-Lys sur Thomas Street, une hideuse imitation victorienne du XVIIe siècle breton, dotée d'une façade en stuc qui narguait les adorables maisons coloniales de cette vieille colline et le plus beau clocher de style géorgien que compte l'Amérique. Je le trouvais chez lui, en train de travailler, et concédais immédiatement, au vu de quelques œuvres éparses, qu'il était un authentique génie. Je crois qu'il sera reconnu un jour comme un des plus grands décadents, car il a cristallisé dans l'argile, et taillera certainement dans le marbre, ces cauchemars fantastiques qu'Arthur Machen évoque par sa prose et Clark Ashton Smith par ses poèmes et sa peinture.

Frêle, sombre et d'allure quelque peu négligée, il se retourna sans empressement quand je frappai et me demanda ce que je voulais sans se lever. Quand je lui dis qui j'étais, il manifesta un certain intérêt, car mon oncle avait éveillé sa curiosité en s'intéressant à ses rêves bien qu'il ne lui eut jamais expliqué les raisons de son enquête. Je ne lui apportai, sur ce point, aucun éclaircissement, et cherchai plutôt à le faire parler. J'allais rapidement me convaincre de sa sincérité, car il parlait de ses rêves d'une manière qui ne pouvait tromper. Ceux-ci, et l'empreinte qu'ils avaient laissée dans son subconscient, avaient profondément influencé son art. Il me montra une statue morbide dont les contours me firent presque trembler par leur puissance de suggestion irrésistible. Il ne se rappelait pas avoir vu l'original de cette chose excepté dans son propre bas-relief, mais la silhouette s'était insensiblement formée sous ses mains. C'était, sans aucun doute, la forme géante qui avait hanté ses délires. Il me fit rapidement comprendre qu'il ne savait rien de ce culte secret, si ce n'est ce que mon oncle avait laissé paraître dans son interrogatoire acharné. Une nouvelle fois, je cherchai à imaginer quelques biais par lesquels il aurait pu acquérir ces étranges idées.

Il parlait de ses rêves d'une manière étrangement poétique, évoquait avec un affreux réalisme la cité cyclopéenne aux pierres couvertes de limon vert (dont la *géométrie*, dit-il étrangement, était *impossible*) et m'insufflait une impatience effrayée en recréant l'incessant appel à demi-mental venu du sous-sol : *"Cthulhu fhtagn"*, *"Cthulhu fhtagn"*. Ces mots faisaient partie de l'atroce phrase rituelle décrivant la veille onirique du défunt Cthulhu dans son tombeau de R'lyeh, et ils m'ébranlèrent profondément malgré mes croyances rationnelles. Wilcox, j'en étais convaincu, avait dû entendre parler du culte dans des circonstances anodines, et en perdre aussitôt le souvenir dans la masse de ses lectures fantastiques et de son imagination. Mais sa fascinante puissance de suggestion avait marqué le subconscient du sculpteur, d'où les rêves, le bas-relief et la terrible statue que je contemplais maintenant. En fait, la supercherie aux dépens de mon oncle était parfaitement innocente. Ce jeune homme était à la fois vaguement maniéré et quelque peu malappris et nous ne pouvions pas sympathiser, mais j'étais désormais prêt à accepter aussi bien son génie que sa probité. Je pris congé amicalement en lui souhaitant tout le succès qu'il méritait.

La question du culte continuait de me fasciner, et je m'imaginais parfois devenir célèbre en étudiant ses origines et ses liens. Je me rendis à la Nouvelle Orléans, parlai avec Legrasse et d'autres qui avaient pris part à la descente, examinai la figurine terrifiante et interrogeai même les prisonniers qui vivaient encore. Le vieux Castro était malheureusement mort quelques années plus tôt. Ces témoignages de première main, directs et obscènes, ne faisaient que confirmer les écrits de mon oncle mais avaient ravivé mon intérêt. J'étais sûr d'être sur la piste d'une religion très ancienne, très secrète et très réelle dont la découverte ferait de moi un anthropologue de renom. Mon attitude était encore empreinte du plus absolu matérialisme,

comme j'aimerais qu'elle le soit encore, et j'écartais avec une perversité quasi inexplicable les coïncidences entre les comptes-rendus de rêves et les vieilles coupures de presse réunis par le professeur Angell.

J'avais cependant commencé à suspecter une chose que je crains maintenant de *savoir*, le fait que la mort de mon oncle soit loin d'être naturelle. Sa chute s'était produite dans une étroite rue à flanc de colline qui partait des vieux quais où pullulaient les métis étrangers, juste après avoir été bousculé par un marin noir. Je n'avais pas oublié le sang-mêlé et les professions maritimes des adorateurs du culte de Louisiane, et je n'aurais pas été surpris d'apprendre l'existence de méthodes, rites et credo secrets. Il est vrai qu'il n'est rien arrivé à Legrasse et à ses hommes mais, en Norvège, un certain marin qui a vu des choses est mort. Se peut-il que l'écho des recherches approfondies de mon oncle après sa rencontre avec le sculpteur ait résonné jusqu'en de sinistres oreilles ? Je crois que le professeur Angell est mort parce qu'il en savait trop, ou parce qu'il était sur le point d'en apprendre trop. Reste à savoir si je connaîtrai le même sort, car j'ai maintenant beaucoup appris.

III. La folie venue de la mer

Si le ciel veut un jour m'accorder une faveur, ce serait d'effacer entièrement les conséquences d'un simple hasard qui m'a fait poser le regard sur un morceau de papier couvrant une étagère. Ce n'était pas quelque chose sur lequel je pouvais m'attendre à tomber, car il s'agissait d'un vieux numéro d'un journal australien, le *Sydney Bulletin* du 18 avril 1925. Il avait même échappé à l'agence chargée à cette époque de recueillir les coupures de presse pour mon oncle.

J'avais alors presque complètement renoncé à enquêter sur ce que le professeur Angell appelait le "Culte de Cthulhu" et séjournais chez un ami à Patterson, dans le New Jersey. Il était conservateur d'un musée local et minéralogiste de renom. Un jour que j'examinais des spécimens rassemblés en vrac dans une arrière-salle du musée, mon œil fut attiré par une illustration bizarre d'un des vieux journaux sur lesquels étaient posées les pierres. C'était le *Sydney Bulletin* déjà mentionné, car mon ami avait des contacts dans beaucoup de pays étrangers et l'illustration représentait une sculpture hideuse presque identique à celle que Legrasse avait découverte dans le marais.

Après avoir impatiemment débarrassé la feuille de son précieux contenu, j'étudiai l'article en détail et fus déçu de constater qu'il n'était pas bien long. Ce qu'il suggérait conférait cependant une nouvelle importance à ma quête oubliée et je le déchirai soigneusement dans l'excitation du moment. En voici le contenu :

UNE ÉPAVE MYSTÉRIEUSE DÉCOUVERTE EN MER

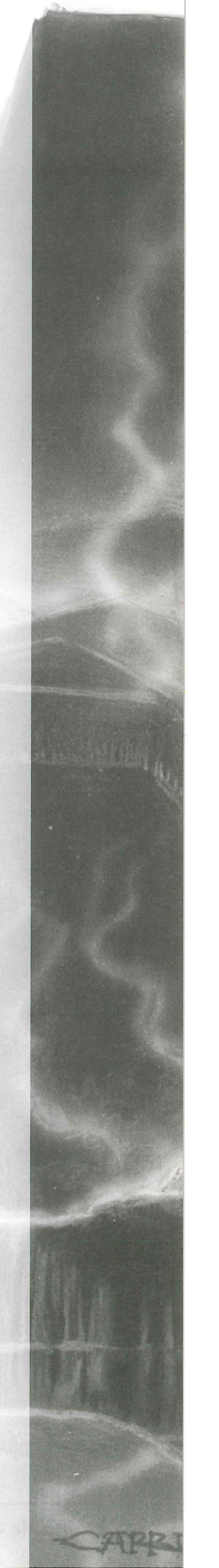
Le Vigilant ramène à la remorque un yacht armé de Nouvelle-Zélande. Un survivant et un mort découverts à bord. Des récits de batailles et morts désespérées en mer. Le marin rescapé refuse de donner des détails sur son extraordinaire expérience. Une étrange idole découverte en sa possession. Une enquête est ouverte.

Le cargo *Vigilant*, de la compagnie Morrison, parti de Valparaiso, est arrivé ce matin à son quai de Darling Harbour, remorquant un yacht à vapeur endommagé et en panne, mais fortement armé. Il avait découvert l'*Alert*, de Dunedin, Nouvelle Zélande, le 12 avril par 34°21' de latitude sud et 152°17' de longitude ouest, avec un survivant et un mort à bord.

Le *Vigilant* a quitté Valparaiso le 25 mars. Le 2 avril, il a été fortement dérouté vers le sud par une série de tempêtes exceptionnellement fortes et par des vagues monstrueuses. C'est 12 avril que l'épave a été aperçue. Bien qu'apparemment déserte, on y a découvert un survivant à moitié délirant et un cadavre datant visiblement de plus d'une semaine. L'homme encore vivant agrippait une horrible idole de pierre d'origine inconnue. D'environ 30 centimètres de haut, elle a plongé dans le plus grand désarroi les experts de l'Université de Sydney, de la Royal Society et du Museum de College Street. Le survivant prétend l'avoir trouvé sur la passerelle du yacht, dans un petit reliquaire décoré de motifs ordinaires.

Après avoir repris ses sens, cet homme a raconté une bien étrange histoire de piraterie et de massacre. Ce Gustaf Johansen, un Norvégien ne manquant pas d'intelligence, était lieutenant sur la goélette *Emma* d'Auckland, partie pour Callao le 20 février avec un équipage de onze hommes. L'*Emma*, dit-il, avait été retardée et fortement déroutée vers le sud par la grande tempête du 1er mars. Le 22 mars, par 49°51' de latitude sud et 128°34' de longitude ouest, elle avait rencontré l'*Alert*, manœuvrée par un équipage de Canaques et de métis à l'allure patibulaire. Le capitaine Collins avait refusé de se soumettre à l'ordre péremptoire de faire demi-tour. C'est alors que l'étrange équipage avait sauvagement ouvert le feu, sans le moindre avertissement, sur la goélette, usant d'une batterie particulièrement lourde de canons de cuivre qui équipait le yacht. Les marins de l'*Emma* avaient résisté, a raconté le survivant, et bien que la goélette ait commencé à couler, ayant été touchée plusieurs fois sous la ligne de flottaison, ils étaient parvenus à aborder le bateau ennemi. Il leur avait fallu exterminer les sauvages un peu plus nombreux qui avaient jusqu'à la fin combattu d'une manière désespérée et abominable, quoique assez maladroite.

Trois hommes de l'*Emma*, dont le capitaine Collins et le second Green, avaient été tués. Les huit marins restants, sous le commandement du premier lieutenant Johansen, avaient pris possession du navire capturé. Ils avaient repris leur route initiale afin de découvrir pour quelle raison on leur avait ordonné de faire demi-tour. Il semble qu'ils aient le lendemain débarqué sur une petite île, bien qu'on n'en connaisse aucune dans cette partie de l'océan. Six des hommes auraient trouvé la mort à terre, mais Johansen se montre étrangement réticent sur cette partie de l'histoire et parle seulement d'une chute dans un gouffre béant. Plus tard, il semble que lui et son compagnon ont rembarqué et tenté de



manœuvrer le yacht, mais il leur a fallu affronter la tempête du 2 avril. À partir de cette date, l'homme ne se souvient plus de grand-chose. Il n'est même pas capable de dire quand William Briden, l'autre rescapé, est mort. Ce décès n'a aucune cause apparente et s'explique sans doute par la terreur et les privations. Des renseignements câblés depuis Dunedin ont révélé que l'*Alert* était connu comme un navire marchand faisant la navette entre les îles, et qu'il n'avait pas bonne réputation. Il appartenait à un étrange groupe de sang-mêlé qui éveillaient la curiosité par ses réunions fréquentes et ses voyages nocturnes. Il avait pris la mer juste après la tempête et les tremblements de terre du 1er mars. Notre correspondant à Auckland nous rapporte que l'*Emma* et son équipage jouissent d'une excellente réputation, et que Johansen y est décrit comme un homme sobre et méritant. L'Amirauté va ouvrir une enquête sur cette affaire dès demain, et tout sera fait pour que Johansen se montre plus loquace.

C'était tout ce qu'il y avait, en plus de la représentation de l'objet infernal, mais toutes sortes d'idées s'étaient aussitôt bousculées dans ma tête! Cet article mettait à jour tout un gisement de données sur le Culte de Cthulhu, et des preuves de son activité sur mer aussi bien que sur terre. Pour quelle raison les marins métis, qui naviguaient avec leur idole hideuse, avaient-ils ordonné à l'*Emma* de faire demi-tour? Quelle était cette île mystérieuse sur laquelle six hommes de l'*Emma* avaient trouvé la mort et sur laquelle le lieutenant Johansen se montrait si réservé? Qu'avait révélé l'enquête de l'Amirauté, et que savait-on de ce culte néfaste à Dunedin? Et comment ne pas s'émerveiller devant cet enchaînement de dates qui coïncidait sinistrement mais indéniablement avec les différents événements que mon oncle avait si soigneusement notés?

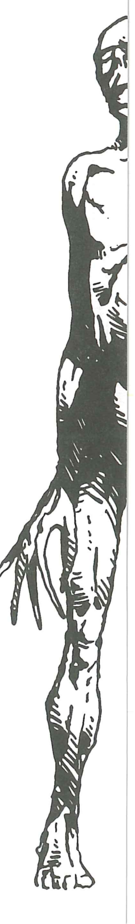
Le 1er mars — notre 28 février compte tenu du décalage horaire — avait été marqué par le séisme et la tempête. L'*Alerte* et son sinistre équipage avaient précipitamment pris la mer, comme s'ils répondaient à un appel impérieux. De l'autre côté de la planète des poètes et des artistes avaient commencé à rêver d'une cité cyclopéenne, tandis qu'un jeune sculpteur recréait dans son sommeil la forme du redoutable Cthulhu. Le 23 mars, l'équipage de l'*Emma* débarquait sur une île inconnue où six hommes allaient périr. À cette même date, les rêves des plus réceptifs redoublaient d'intensité et s'imprégnaient de la terreur suscitée par un monstre gigantesque. Un architecte sombrait dans la folie et un sculpteur plongeait brusquement dans le délire! Qu'en est-il de cette tempête du 2 avril — date à laquelle cessèrent tous les rêves de cité engloutie, et où Wilcox guérit sans séquelle de son étrange fièvre? Qu'en est-il de tout cela — et de ce que Castro a laissé entendre sur ces Anciens venus des étoiles, sur leur règne à venir, le culte qui leur est consacré et sur *leur maîtrise des rêves*? Étais-je en train de tituber au bord d'une horreur cosmique que l'homme ne saurait supporter? Si c'était le cas, cette horreur ne devait concerner que l'esprit car le 2 avril avait mis un terme à cette menace monstrueuse qui semblait harceler l'âme de l'Humanité.

Ce soir-là, après une foule de télégrammes et de préparatifs, je pris congé de mon hôte et partis en train pour San Francisco. Moins d'un mois plus tard, j'étais à Dunedin, mais on n'y savait pas grand-chose sur ces étranges membres du culte qui avaient fréquenté les vieilles tavernes à marins. La racaille des quais était trop nombreuse pour les distinctions particulières. Il fut vaguement question d'une expédition que ces métis avaient faite à l'intérieur des terres, mais on avait seulement remarqué de faibles bruits de tambours et des flammes rouges sur des collines lointaines. À Auckland, j'appris que Johansen était revenu de Sydney, après un interrogatoire superficiel et peu concluant, avec *ses cheveux paille devenus blancs*. Il avait, peu après, vendu son cottage de West Street et regagné Oslo avec sa femme. Ses amis n'avaient rien appris de plus que les officiers de l'Amirauté sur son expérience traumatisante, et je dus me contenter de noter son adresse à Oslo.

Je m'étais ensuite rendu à Sydney où j'avais discuté sans résultat avec des marins et des membres du tribunal de l'Amirauté. L'*Alert* avait été vendu à une compagnie commerciale. J'avais pu le voir à Circular Quay, dans la baie de Sydney, mais sa coque banale n'avait rien à m'apprendre. L'idole accroupie, avec sa tête de pieuvre, son corps de dragon, ses ailes écailleuses et son piédestal couvert de hiéroglyphes, était conservée au Museum de Hyde Park. Je l'étudiai longtemps et attentivement. La facture délicate et pernicieuse, et l'étrangeté absolue du matériau, irradiait la même antiquité terrible et mystérieuse que le spécimen plus petit de Legrasse. D'après le conservateur, les géologues s'étaient trouvés face à un mystère insoluble; ils juraient que nulle part sur Terre on ne pouvait trouver semblable roche. Je frissonnai alors en pensant à ce que le vieux Castro avait dit à Legrasse : "Ils étaient venus des étoiles et avaient apporté Leurs images avec Eux."

Secoué par une révolution mentale sans précédent, je décidai de rendre visite au premier lieutenant Johansen à Oslo. Après avoir navigué jusqu'à Londres, je réembarquai immédiatement pour la capitale norvégienne et me retrouvai, un jour d'automne, sur les quais dominés par l'Egeberg. L'adresse de Johansen se trouvait dans la Vieille Ville du Roi Harold Haardrada, qui avait fait survivre le nom d'Oslo pendant tous ces siècles où la grande cité prétendait s'appeler "Christiana". Je fis la dernière partie du trajet en cab, et frappait, le cœur battant, à la porte d'un bâtiment ancien mais coquet. Une femme au visage triste, vêtue de noir, vint ouvrir et je fus saisi d'une grande déception quand elle m'apprit, dans un anglais hésitant, que Gustaf Johansen n'était plus de ce monde.

Il n'avait pas vécu longtemps après son retour, m'indiqua sa veuve; les événements de 1925 l'avaient brisé. Il ne lui en avait pas dit plus qu'aux autres, mais il avait laissé un long manuscrit (sur des "questions techniques" prétendait-il). Le document avait été rédigé en anglais, sans doute pour la protéger des risques que lui aurait fait courir sa lecture. Alors qu'il parcourait une ruelle étroite près des docks de Gothenburg, il avait fait une chute après avoir été heurté par une liasse de papiers tombée de la fenêtre d'un grenier. Deux marins malais s'étaient précipités pour l'aider à se relever, mais il était mort avant même que l'ambulance arrive. Les médecins n'avaient pu établir la cause du décès et avaient parlé de faiblesse cardiaque et de constitution affaiblie.



Je me sentis dès lors envahi par cette sombre terreur qui m'accompagnera jusqu'à la fin, "accidentelle" ou pas. Après avoir persuadé la veuve que mon implication dans les "questions techniques" de son mari me donnait un droit sur le manuscrit, j'emportai le document et commençai à le lire sur le bateau qui me ramenait à Londres. C'était un texte simple et décousu — le journal naïf d'un

marin rédigé après coup — qui tentait de rapporter le déroulement d'un affreux dernier voyage. Je ne tenterai pas de le retranscrire textuellement, avec ses passages troubles et ses redondances, mais le résumé que j'en ferai devrait suffire à expliquer pourquoi le bruit de l'eau contre les flancs du navire devint si insupportable que je dus me boucher les oreilles avec du coton.

Dieu merci, Johansen ne savait pas tout, bien qu'il ait vu la cité et la Chose. Quant à moi, jamais plus je ne connaîtrai un sommeil apaisant, hanté que je suis par ces horreurs qui rôdent au-delà de la vie dans le temps et l'espace, ces êtres blasphématoires venus d'antiques étoiles qui rêvent sous la mer, ce culte cauchemardesque qui attend avec impatience de les lâcher sur notre planète dès qu'un autre séisme ramènera leur monstrueuse cité de pierre à l'air libre.

Le voyage de Johansen avait débuté comme il l'a rapporté à l'Amirauté. L'*Emma* avait quitté Auckland le 20 février et subi de plein fouet la violente tempête provoquée par le tremblement de terre, un tremblement de terre qui avait dû extraire des abysses ces horreurs qui hantent les rêves des hommes. Une fois repris en main, le navire avait rapidement progressé jusqu'à son interception par l'*Alert* le 22 mars. La peine du marin imprégnait le récit de l'attaque et de l'envoi par le fond de son navire. Des sombres sectateurs de l'*Alert*, il parlait avec une horreur intense. Ils avaient quelque chose de singulièrement abominable, quelque chose qui imposait leur destruction, et Johansen s'était sincèrement offusqué des accusations de férocité portées contre lui et ses hommes au cours de l'enquête. Après s'être emparé du bateau adverse, Johansen avait pris le commandement. Poussés par la curiosité, les hommes avaient poursuivi leur route et aperçu une grande colonne de pierre qui jaillissait de la mer par 47°9' de latitude sud et 126°43' de longitude ouest. La côte n'était que boue, vase et structures cyclopéennes couvertes d'algues. Ce ne pouvait être que la substance tangible de cette suprême terreur terrestre — la cauchemardesque cité morte de R'lyeh, qui fut édifiée des millions d'années avant le début de l'Histoire par les immenses abominations venues des étoiles. Là gisaient, sous les voûtes vertes et limoneuses, Cthulhu et sa horde. Les Grands Anciens pouvaient enfin envoyer, après des cycles incalculables, les pensées qui chargeaient de terreur les rêves des plus réceptifs et appelaient impérieusement les fidèles à un pèlerinage libératoire. Johansen ne savait rien de cela, mais Dieu sait qu'il en a trop vu !

Je suppose que seul un sommet avait jailli hors de l'eau, l'hideuse citadelle couronnée d'un monolithe qui servait de tombe au grand Cthulhu. Quand je pense à *l'étendue* de ce qui rumine certainement sous les eaux, j'ai presque envie de me tuer sans attendre. Johansen et ses hommes furent impressionnés par la majesté cosmique de cette Babylone dégoulinante érigée par d'antiques démons. Sans doute ont-ils pressenti qu'il ne pouvait rien exister de tel sur une planète sensée. L'ahurissement devant la taille incroyable des blocs de pierre verdâtre, la hauteur vertigineuse du monolithe ciselé et la ressemblance stupéfiante entre les sculptures colossales et l'étrange idole découverte sur l'*Alert*, transparaît de manière poignante dans chaque ligne des descriptions terrifiées du marin.



Sans rien connaître de l'art futuriste, Johansen s'en approchait quand il évoquait la cité. Au lieu de décrire telle ou telle structure ou bâtiment, il se limitait à des impressions générales d'angles immenses et de surfaces de pierre — des surfaces bien trop grandes pour les êtres légitimes de cette planète, et frappées d'images et de hiéroglyphes impies. Je souligne ces propos sur les *angles* parce qu'ils me rappellent un commentaire de Wilcox au sujet de ses cauchemars. Il affirmait que la *géométrie* du site onirique était anormale et non-euclidienne, abominablement imprégnée de sphères et de dimensions étrangères. Et voilà qu'un marin sans éducation ressentait la même chose en contemplant cette terrible réalité.

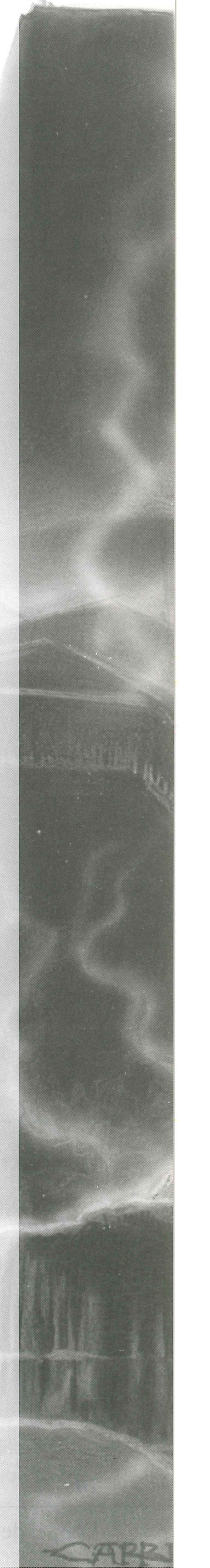
Johansen et son équipage avaient débarqué sur cette monstrueuse Acropole et escaladé la pente glissante. Des blocs suintants et titanesques formaient un escalier qui ne pouvait être destiné aux mortels. Les miasmes polarisateurs exhalés par cette perversion gorgée d'eau paraissaient déformer le soleil lui-même. Des menaces tortueuses semblaient tapies dans chaque angle dément, où la roche sculptée se montrait un instant concave, pour paraître convexe le suivant.

Une sorte de terreur avait envahi les explorateurs, qui n'avaient pourtant rien rencontré de plus dangereux que le roc et la vase, et tous se seraient enfuis s'ils n'avaient craint le mépris de leurs compagnons. Ils avaient cependant cherché, minés par l'inquiétude et en vain, quelque souvenir transportable de leur découverte.

C'est le Portugais Rodriguez qui avait escaladé le pied du monolithe et crié pour appeler les autres. Là-haut, tous avaient examiné avec curiosité l'immense porte sculptée du motif désormais familier du dragon-pieuvre. C'était, écrivait Johansen, une sorte de porte de grange. Les marins avaient immédiatement pensé à une porte à cause du linteau, des montants et du seuil richement décorés. Ils n'avaient cependant pas pu déterminer si elle reposait à plat comme une trappe ou de biais comme la porte extérieure d'une cave. Comme l'avait dit Wilcox, la géométrie était impossible. Il n'était plus possible de se rassurer sur l'horizontalité de la mer et du sol, et les positions de tout le reste variaient de manière fantomatique.

Briden avait poussé la pierre en plusieurs endroits, sans le moindre résultat. Donovan avait alors palpé le pourtour avec délicatesse, appuyant séparément sur chaque relief au fur et à mesure de sa progression. Interminablement, il avait escaladé la grotesque moulure de pierre — escaladé, si la chose ne gisait pas en fait à l'horizontale — et, pendant ce temps, les hommes se demandaient comment une porte de notre univers pouvait être aussi vaste. Puis, lentement, sans à coup, l'arpent de pierre s'était affaissé près du sommet. Il était apparemment équilibré par quelque contrepoids. Donovan avait dévalé un des montants, propulsé par la gravité ou la seule force de ses jambes, et rejoint le groupe. Tous regardaient l'anormale récession du monstrueux portail sculpté. L'étrange distorsion prismatique des lieux lui prêtait un mouvement aberrant, une sorte de glissement diagonal qui violait toutes les règles de la perspective et de la matière.

L'ouverture était noire et l'obscurité semblait presque palpable. Les ténèbres constituaient en fait une sorte de *principe actif* : elles obscurcissaient les parois intérieures qui auraient dû être visibles et surgissaient comme une fumée de leur emprisonnement immémorial ; elles assombrissaient le soleil qui s'enfuyait dans un ciel rétréci à tire d'ailes membraneuses. Une odeur intolérable remontait aussi des profondeurs et Hawkins, l'ouïe la plus fine du groupe, crut distinguer d'inquiétants remous. Tout le monde avait tendu l'oreille, et tous écoutaient encore,



quand Il s'était lourdement avancé à la vue de tous pour encastrer brutalement son immensité gélatineuse dans la porte noire ouverte sur une cité démente et toxique.

L'écriture du pauvre Johansen vacillait affreusement à ce moment du récit. Six hommes n'avaient pas rejoint le navire et il pensait que deux d'entre eux étaient littéralement morts de terreur à cet instant. La Chose ne pouvait être décrite — aucune langue ne peut transcrire cet abîme de démence hurlante et immémoriale, ce déni surnaturel de la matière et de l'ordre cosmique. Une montagne marchait et trébuchait. Dieu ! Comment s'étonner qu'en cet instant, en ce paroxysme télépathique, un grand architecte soit devenu fou de l'autre côté de la planète ? Que Wilcox soit emporté par une fièvre délirante ? Les étoiles étaient de nouveau propices. Ce qu'un culte immémorial n'avait pas réussi à perpétrer, une bande de marins innocents l'avait réalisé par accident. Après des trillions d'années, le grand Cthulhu était de nouveau libre, et affamé de délices.

Trois hommes, Donovan, Guerrera et Ångstrom, furent balayés par les griffes flasques avant même d'esquisser un geste. Que Dieu leur accorde le repos, si le repos peut exister en cet univers. Parker glissa, alors qu'avec les deux autres, il fonçait vers le bateau à travers d'infinies perspectives de rocs verdâtres et corrodés. Johansen jure l'avoir vu disparaître dans un angle de la maçonnerie qui n'aurait pas dû se trouver là, un angle aigu qui s'était comporté comme un angle obtus. Seuls Briden et Johansen avaient donc atteint la barque. Et c'est avec l'énergie du désespoir qu'ils avaient ramé pour regagner l'*Alert*, tandis que la monstruosité titanesque pataugeait sur les pierres détrempées avant d'hésiter au bord de l'eau.

En quittant le navire, l'équipage n'avait pas complètement laissé retomber la vapeur et il ne fallut que quelques instants de courses enfiévrées entre la passerelle et la salle des machines pour remettre l'*Alert* en marche. Lentement, indifférente à l'horreur de cette scène indescriptible, l'hélice se mit à battre les flots empoisonnés. Sur la maçonnerie de cette rive funeste d'un autre monde, la Chose titanesque venue des étoiles bavait et gémissait tel un Polyphème maudissant la galère Odyssée. Mais, plus acharné que le cyclope de la légende, le grand Cthulhu se laissa bientôt glisser dans l'eau pour entamer la poursuite. Ses brasses d'une puissance cosmique soulevaient des vagues effarantes. Briden avait regardé en arrière et perdu, sur-le-champ, la raison. Il riait à gorge déployée et ce rire, crise après crise, durerait jusqu'à sa mort sur la passerelle, une nuit que Johansen errait, perdu dans son délire.

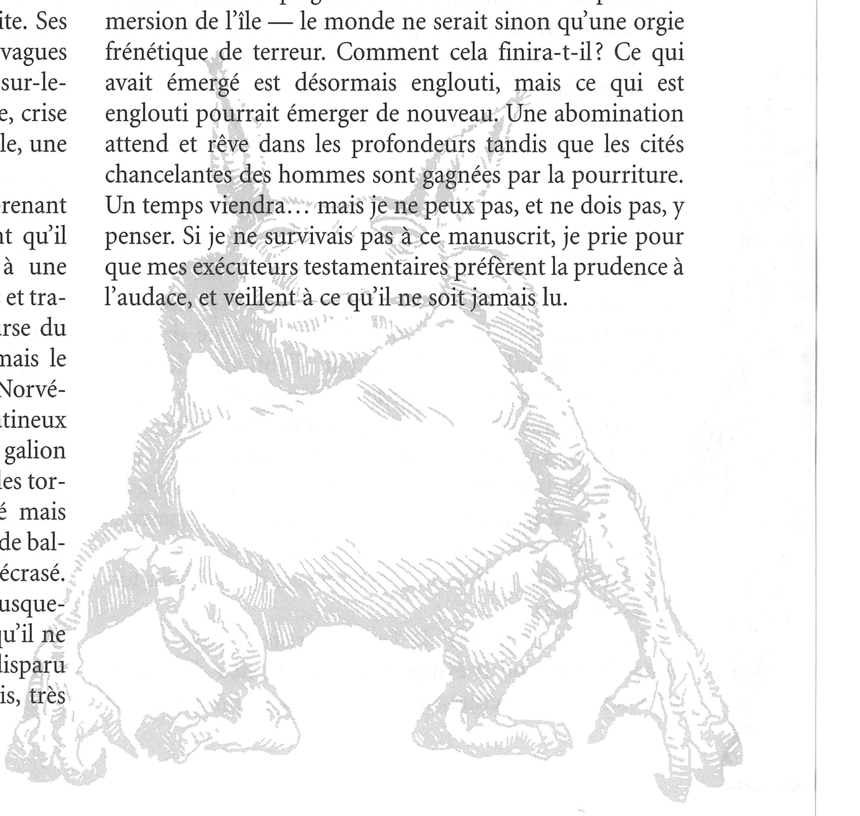
Mais Johansen n'avait pas abandonné. Comprenant que la Chose ne pouvait que rattraper l'*Alert* tant qu'il n'était pas à pleine pression, il s'était décidé à une manœuvre désespérée. Il avait emballé les machines et traversé le pont comme un fou pour inverser la course du navire. L'eau n'était plus que remous et écume mais le navire gagnait en pression. Gouverné par le brave Norvégien, le navire avait éperonné le poursuivant gélatineux qui se dressait au-dessus des flots corrompus tel un galion démoniaque. L'horrible tête de pieuvre aux tentacules tortillants atteignait presque le sommet du beaupré mais Johansen n'avait pas lâché la barre. Il y eut un bruit de ballon crevé et l'ignoble gargouillis d'un poisson-lune écrasé. La puanteur d'un millier de tombes se répandit brusquement et Johansen entendit encore quelque chose qu'il ne put décrire. Pendant un instant, le navire avait disparu dans un nuage verdâtre, corrosif et aveuglant, mais, très vite, il n'y eut plus qu'un bouillonnement venimeux à l'arrière. Pourtant, tandis que la distance avec l'*Alert* augmentait à chaque seconde grâce à la pression croissante, la flaccidité éparpillée du rejeton stellaire se *reconstituait* - Dieu du Ciel ! - dans toute son horreur originelle.

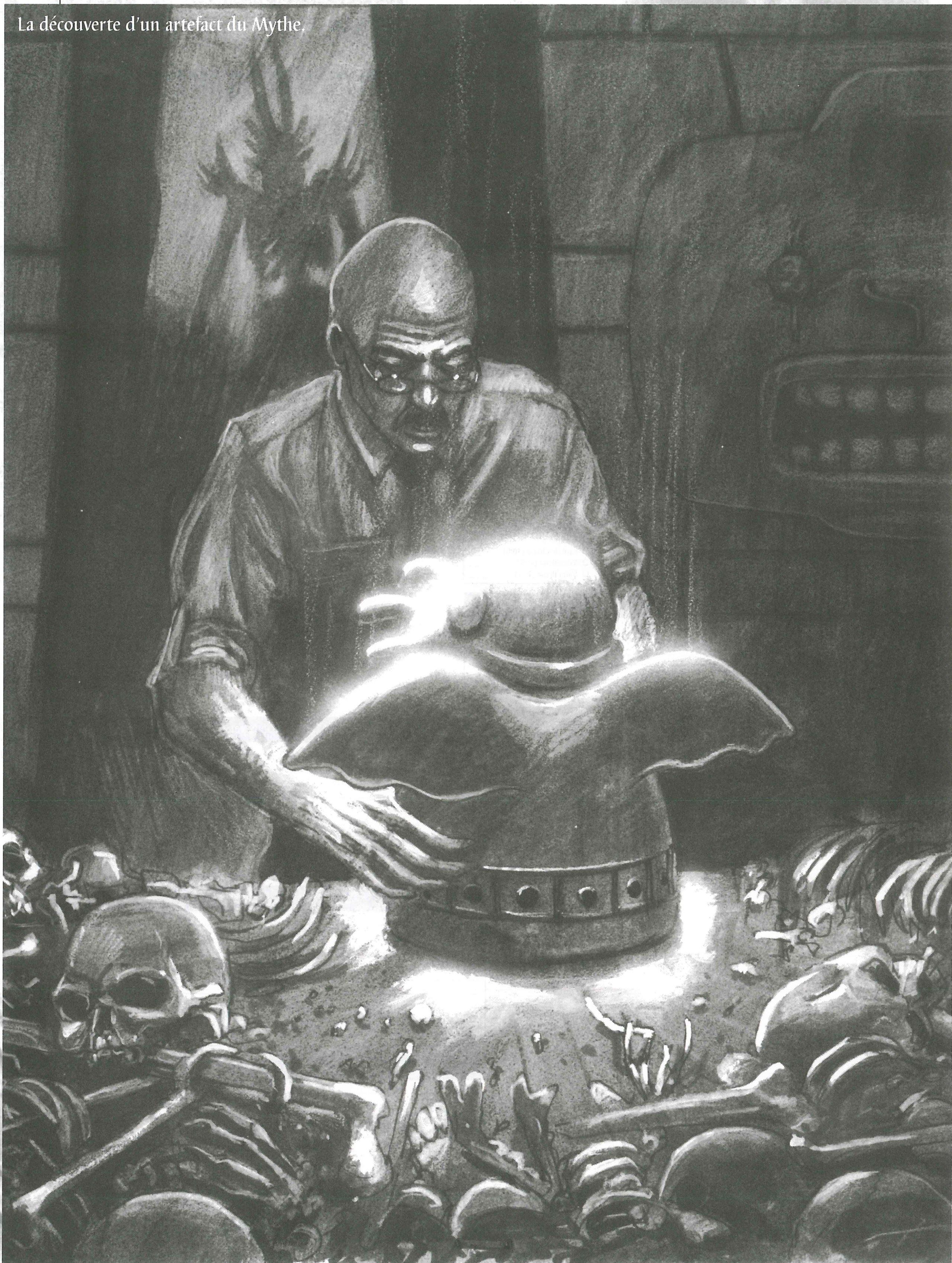
Ce fut tout. Après cela, Johansen s'était contenté de ruminer sur l'idole de la passerelle et de préparer quelques repas pour le dément hilare et lui-même. Il n'avait plus essayé de guider le navire après son échappée héroïque. Quelque chose s'était brisé. Puis il y eut la tempête du 2 avril et son esprit s'était perdu dans un brouillard. Il se rappelait seulement un tourbillon fantomatique de gouffres liquides vertigineux, une chevauchée à dos de comète à travers des univers vacillants et des plongeons hystériques du gouffre vers la lune et de la lune dans le gouffre. Un concert de rires le poursuivait ; des dieux anciens, hilares et malformés, et les diablotins ailés du Tartare raillaient son équipée effrénée.

Mais le sauvetage était au bout du rêve : le *Vigilant*, le tribunal de l'Amirauté, les rues de Dunedin et le long voyage jusqu'à la maison sous l'Egeberg. Il ne pouvait pas parler ; ils l'auraient pris pour un fou. Il avait écrit ce qu'il savait avant que la mort l'emporte mais sa femme ne devait pas savoir. La mort serait une bénédiction si elle pouvait seulement effacer ses souvenirs.

Voilà ce que contenait ce document, document que j'ai enfermé dans la boîte métallique avec le bas-relief et les papiers du Professeur Angell. Mon propre compte-rendu va bientôt les rejoindre, ce défi à ma santé mentale qui m'a poussé à rassembler ce qui, j'espère, ne le sera jamais plus. J'ai contemplé l'horreur ultime de l'univers et ni les cieux printaniers ni les fleurs de l'été ne peuvent me purger de ce poison. Mais je ne devrais plus vivre très longtemps. Comme mon oncle, comme le pauvre Johansen, je vais disparaître. J'en sais trop, et le culte vit encore.

Cthulhu aussi est encore en vie, je suppose, dans ce gouffre de pierre qui l'a protégé depuis la jeunesse du soleil. Sa cité maudite est de nouveau engloutie — le *Vigilant* s'est rendu sur place après la tempête d'avril — mais, dans les lieux perdus, ses prêtres continuent de beugler, de danser et de tuer autour d'un monolithe coiffé d'une idole. Il a dû être piégé dans son antre ténébreux par l'immersion de l'île — le monde ne serait sinon qu'une orgie frénétique de terreur. Comment cela finira-t-il ? Ce qui avait émergé est désormais englouti, mais ce qui est englouti pourrait émerger de nouveau. Une abomination attend et rêve dans les profondeurs tandis que les cités chancelantes des hommes sont gagnées par la pourriture. Un temps viendra… mais je ne peux pas, et ne dois pas, y penser. Si je ne survivais pas à ce manuscrit, je prie pour que mes exécuteurs testamentaires préfèrent la prudence à l'audace, et veillent à ce qu'il ne soit jamais lu.

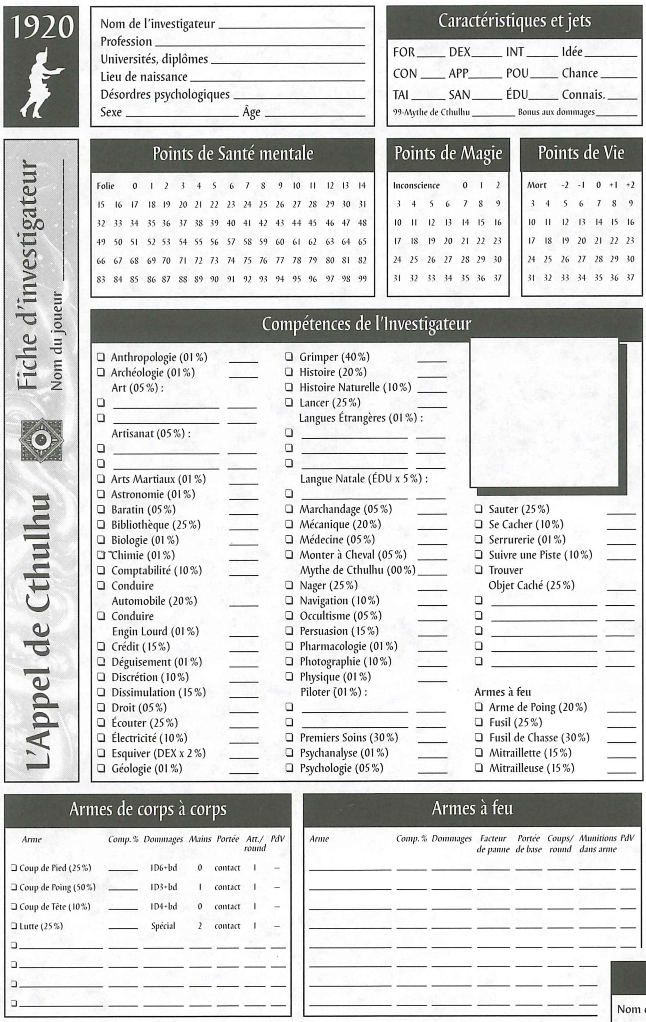



La découverte d'un artefact du Mythe.

Système de jeu

Fiche d'investigateur, réduite

Vous trouverez les fiches d'investigateur à taille réelle de la page 311 à la page 314



1920

Nom de l'investigateur ____
Profession ____
Universités, diplômes ____
Lieu de naissance ____
Désordres psychologiques ____
Sexe ____ Âge ____

Caractéristiques et jets

FOR ____ DEX ____ INT ____ Idée ____
CON ____ APP ____ POU ____ Chance ____
TAI ____ SAN ____ ÉDU ____ Connais. ____
99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages ____

Fiche d'investigateur
Nom du joueur ____
L'Appel de Cthulhu

Points de Santé mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

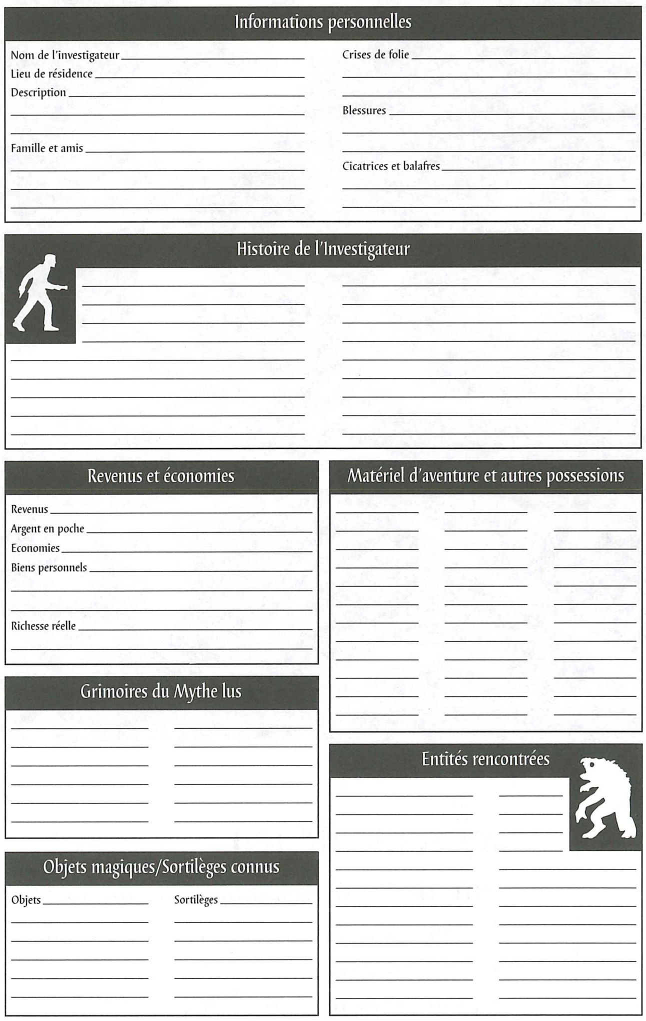
❑ Anthropologie (01 %) ____
❑ Archéologie (01 %) ____
Art (05 %) :
❑ ____ ____
❑ ____ ____
Artisanat (05 %) :
❑ ____ ____
❑ ____ ____
❑ Arts Martiaux (01 %) ____
❑ Astronomie (01 %) ____
❑ Baratin (05 %) ____
❑ Bibliothèque (25 %) ____
❑ Biologie (01 %) ____
❑ Chimie (01 %) ____
❑ Comptabilité (10 %) ____
❑ Conduire Automobile (20 %) ____
❑ Conduire Engin Lourd (01 %) ____
❑ Crédit (15 %) ____
❑ Déguisement (01 %) ____
❑ Discrétion (10 %) ____
❑ Dissimulation (15 %) ____
❑ Droit (05 %) ____
❑ Écouter (25 %) ____
❑ Électricité (10 %) ____
❑ Esquiver (DEX x 2 %) ____
❑ Géologie (01 %) ____
❑ Grimper (40 %) ____
❑ Histoire (20 %) ____
❑ Histoire Naturelle (10 %) ____
❑ Lancer (25 %) ____
Langues Étrangères (01 %) :
❑ ____ ____
❑ ____ ____
❑ ____ ____
Langue Natale (ÉDU x 5 %) :
❑ ____ ____
❑ Marchandage (05 %) ____
❑ Mécanique (20 %) ____
❑ Médecine (05 %) ____
❑ Monter à Cheval (05 %) ____
Mythe de Cthulhu (00 %) ____
❑ Nager (25 %) ____
❑ Navigation (10 %) ____
❑ Occultisme (05 %) ____
❑ Persuasion (15 %) ____
❑ Pharmacologie (01 %) ____
❑ Photographie (10 %) ____
❑ Physique (01 %) ____
Piloter (01 %) :
❑ ____ ____
❑ ____ ____
❑ Premiers Soins (30 %) ____
❑ Psychanalyse (01 %) ____
❑ Psychologie (05 %) ____
❑ Sauter (25 %) ____
❑ Se Cacher (10 %) ____
❑ Serrurerie (01 %) ____
❑ Suivre une Piste (10 %) ____
❑ Trouver Objet Caché (25 %) ____
❑ ____ ____
❑ ____ ____
❑ ____ ____
❑ ____ ____
❑ ____ ____
Armes à feu
❑ Arme de Poing (20 %) ____
❑ Fusil (25 %) ____
❑ Fusil de Chasse (30 %) ____
❑ Mitraillette (15 %) ____
❑ Mitrailleuse (15 %) ____

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Mains	Portée	Att./round	PdV
❑ Coup de Pied (25 %)	____	1D6+bd	0	contact	1	–
❑ Coup de Poing (50 %)	____	1D3+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10 %)	____	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25 %)	____	Spécial	2	contact	1	–
❑						
❑						
❑						
❑						

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Facteur de panne	Portée de base	Coups/round	Munitions dans arme	PdV



Informations personnelles

Nom de l'investigateur ____
Lieu de résidence ____
Description ____
Famille et amis ____
Crises de folie ____
Blessures ____
Cicatrices et balafres ____

Histoire de l'Investigateur

Revenus et économies

Revenus ____
Argent en poche ____
Economies ____
Biens personnels ____
Richesse réelle ____

Matériel d'aventure et autres possessions

Grimoires du Mythe lus

Entités rencontrées

Objets magiques/Sortilèges connus

Objets ____
Sortilèges ____

Introduction

Ce qu'est le Mythe ; Gardiens et investigateurs ; le but du jeu ; ce à quoi vous pouvez vous attendre ; dés et accessoires ; sources et références.

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle d'épouvante inspiré des œuvres de Howard Phillips Lovecraft et de quelques autres romanciers. Lovecraft écrit son œuvre dans les années 20 et 30, et devient un auteur culte avant sa mort survenue en 1937. Depuis cette époque, son importance en tant qu'écrivain n'a cessé de croître et il est aujourd'hui généralement considéré comme le plus grand écrivain américain de fantastique du XXe siècle. Ses histoires couvrent un vaste domaine qui va de la science-fiction la plus pure, à l'horreur gothique la plus classique. Son œuvre non romanesque comprend une histoire du Québec, un essai intitulé *Épouvante et Surnaturel en Littérature* et une imposante correspondance (l'éditeur américain Arkham House a publié cinq recueils de lettres).

Bien que l'expression "Mythe de Cthulhu" soit une invention de l'écrivain/éditeur August Derleth, elle désigne l'une des créations les plus originales de Lovecraft. Un grand nombre de ses histoires ont en effet en commun certaines entités diaboliques, les Grands Anciens notamment, et certains livres occultes et grimoires de pouvoir, dont l'effroyable *Necronomicon*. Le Mythe de Cthulhu tire son nom d'une créature quasi-divine appelée Cthulhu (nom que l'on prononce généralement "kh-THOU-lou", bien qu'il ne s'agisse que d'une approximation). Si l'on en croit les prophéties, beaucoup de Grands Anciens — dont Cthulhu lui-même — sont censés s'éveiller et semer la désolation sur notre monde le jour où "les étoiles seront propices".

Ces contes ont attisé l'imagination d'autres auteurs, à commencer par les protégés et les amis de Lovecraft, qui ont très vite ajouté à cette mythologie. Aujourd'hui encore, les héritiers littéraires de H.P.L. continuent à écrire des histoires cthulhiennes.

Le présent jeu perpétue cette tradition. De jeunes auteurs du monde entier ont rédigé ou participé à plus de cent recueils de scénarios et autres suppléments. Aux ouvrages en langue anglaise et à leurs traductions s'ajoutent nombre de suppléments originaux publiés en français, allemand, japonais, italien, polonais et espagnol.

À l'instar de Lovecraft, dont les excellents contes fantastiques ne sont pas tous connectés au Mythe de Cthulhu, vous n'êtes pas obligé de vous limiter à des scénarios cthulhiens : l'horreur et l'ignoble ont d'innombrables visages.

Les fondements du jeu

Il existe deux types de joueurs dans L'Appel de Cthulhu. Les plus nombreux incarnent des personnages qui sont censés percer un mystère ou résoudre un problème quelconque (les règles les appellent donc "investigateurs" même s'ils ne sont pas nécessairement des professionnels de l'enquête — les personnages joueurs peuvent exercer toutes sortes de professions). Un des joueurs est le Gardien — ou Gardien des Arcanes. Il choisit les scénarios, élabore les intrigues, décrit et met en scène les événements du jeu, interprète les personnes que rencontrent les investigateurs et gère les situations qui se présentent en cours de partie. Comme le Gardien est astreint à pas mal de travaux préparatoires, les joueurs assument souvent cette fonction à tour de rôle.

Une partie de L'Appel de Cthulhu est une série d'interactions entre les joueurs (qui interprètent des investigateurs) et le Gardien qui anime le monde dans lequel se déroulent les aventures. L'essentiel d'une telle partie est constitué d'échanges verbaux : une situation est décrite, puis les joueurs annoncent au Gardien ce que leurs investigateurs ont l'intention de faire. Celui-ci leur dit alors s'ils peuvent le faire ou quelle procédure ils doivent suivre, en respectant les règles. Et si ce qu'ils désirent est impossible, il leur décrit ce qui se produit en fait. Les résultats aléatoires de jets de dés permettent de garantir une relative impartialité des décisions et ajoutent au suspense en introduisant surprises, échecs ignominieux ou situations à couper le souffle.

Les règles du jeu rendent le monde compréhensible, définissent ce qui peut être ou ne pas être accompli, et déterminent objectivement les succès et les échecs.

Les joueurs

Quand ils ne remplissent pas la fonction de Gardien, les joueurs interprètent des personnages appelés *investigateurs*. Pendant une partie, ils doivent alors essayer de parler et de se comporter comme le feraient ces individus. Il est bien souvent beaucoup plus amusant de créer des investigateurs qui n'ont que peu de points en commun avec soi : privés durs à cuire, chauffeurs de taxi querelleurs ou riches dilettantes en smokings.

Un joueur peut parfaitement interpréter deux, voire trois investigateurs en même temps. Il revient toutefois au Gardien de décider combien de personnages il est prêt à accepter. La coutume dans ce domaine veut qu'en principe un joueur se contente d'un seul investigateur.

Un joueur doit toujours interpréter un investigateur en respectant les limites imposées par la personnalité et les aptitudes de celui-ci. C'est cela que l'on appelle le "jeu de rôle". Le joueur doit penser comme le ferait son investigateur dans l'univers du jeu, une tâche qui lui sera facilitée par les jets de compétences exigés par le Gardien. Il lui faut également essayer de développer la personnalité de son personnage, de telle sorte que les autres joueurs puissent deviner ses réactions face à certaines situations. "Sacré vieux Al," diront-ils alors, "nous étions sûrs qu'il ferait ça."

L'Appel de Cthulhu met l'accent sur l'interprétation des personnages, car on est souvent confrontés en cours de partie à des choix déchirants du genre : est-il juste de brûler une ferme remplie de sectateurs, alors qu'aux yeux de la loi il s'agit d'un incendie criminel ? Agir dans les limites de leurs investigateurs est un défi constant à l'imagination des joueurs, mais c'est une bonne part de l'intérêt du jeu.



Le Gardien

En acceptant la fonction de Gardien, un joueur devient de fait le meneur du jeu. Qu'il utilise un scénario du commerce ou une aventure de sa création, il doit connaître sur le bout des doigts l'intrigue qu'il fait jouer et il lui revient d'incarner tous les monstres, les crapules et les gens plus ou moins ordinaires que rencontrent les investigateurs. Le Gardien a le devoir de présenter ses scénarios avec impartialité. Il a, par ailleurs, tout intérêt à opposer des adversaires rusés et hargneux à ses joueurs, s'il ne veut pas qu'ils s'ennuient.

Le Gardien doit impérativement bien comprendre et connaître le jeu, s'il veut être en mesure de répondre aux questions des joueurs et ne pas commettre d'injustices. Pour devenir Gardien, vous devez lire les règles sur la création des investigateurs, le système de jeu et la Santé Mentale, avant de vous lancer dans les chapitres consacrés à la magie et au Mythe de Cthulhu. Vous trouverez les descriptions des monstres et des sortilèges dans la Section de Référence. Vous pouvez les consulter, mais vous n'avez pas à les lire entièrement et à les mémoriser (ce serait une tâche titanesque!). N'hésitez pas à éplucher le chapitre "Secrets du Gardien".

Choisissez l'un des petits scénarios proposés dans ce livre. Lisez-le, puis invitez quelques amis à venir jouer. Demandez-leur alors de créer leurs investigateurs (arrangez-vous pour photocopier des fiches en nombre suffisant). Vous pouvez aussi employer les investigateurs prêts-à-jouer regroupés à la fin du présent ouvrage et laisser vos joueurs choisir ceux qui les intéressent... ils n'auront plus ensuite qu'à distribuer au moins 60 points de pourcentage entre leurs différentes compétences.

Résumez les principes essentiels des règles à vos joueurs et remettez-leur une photocopie des tables et tableaux que vous trouverez à la fin des règles. Lorsque vous êtes prêt à commencer une partie, n'ayez pas peur de commettre quelques erreurs. Vous avez parfaitement le droit de vous tromper. En attendant de savoir comment créer vos propres aventures, nous vous conseillons d'utiliser les scénarios présentés dans ce livre ou dans les innombrables suppléments disponibles dans le commerce. Les idées et les informations qu'ils contiennent pourront vous être des plus utiles.

Reportez-vous, chaque fois que cela sera nécessaire, aux Sections de Référence et de Ressources ou aux articles pertinents du chapitre "Secrets du Gardien".

Vous n'avez besoin de rien d'autre que ce livre et quelques dés pour jouer à L'Appel de Cthulhu.

Le but du jeu

Le but premier d'un jeu de rôle d'épouvante est de procurer du plaisir à ses joueurs. Il est en effet dans la nature humaine d'aimer se faire peur et sentir son cœur battre à grands coups, alors qu'un filet de sueur glisse le long de sa tempe... aussi longtemps que la peur n'a pas une cause réelle. Pour certains, la sensation de détente qui succède à l'effroi est particulièrement agréable. Pour d'autres, c'est la terreur elle-même qui est attirante. L'Appel de Cthulhu vous permet, selon les cas, de terrifier ou de rassurer vos joueurs.

Ce jeu permet également de dépeindre la vision pessimiste qu'avait Lovecraft d'une Humanité vouée au désastre, et de découvrir ce style légèrement archaïque que l'écrivain semble avoir puisé dans quelque antique grimoire de sorcellerie. On peut cependant tirer autant de satisfaction à parodier ses idées et concepts, qu'à les traiter au premier degré. Lovecraft ne se prenait pas toujours au sérieux et il a composé plusieurs satires mettant en scène ses amis. Malgré tout, il n'a jamais cessé d'écrire avec une conviction et une acuité accrues. Comme vous le découvrirez vous-même, plus vous jouerez à L'Appel de Cthulhu, plus grand sera votre plaisir.

Coopération

Le jeu est une activité sociale. Avec les jeux de rôle, plusieurs personnes peuvent unir leur imagination pour donner naissance à une "rêverie commune", qui a souvent bien plus de force et d'originalité que ce qu'un seul individu saurait concevoir.

En coopérant entre eux, les investigateurs, quant à eux, vont accroître leurs chances de survie. Ainsi, par exemple, une expédition dans des ruines hantées risque de tourner au désastre si les investigateurs ne sont pas disposés à se dispenser mutuellement des premiers soins ou à se prévenir des éventuels dangers. Qu'il soit ange ou démon, chaque joueur doit s'appliquer à donner de la consistance à la personnalité de son investigateur, de sorte que les *autres* investigateurs sachent quel type d'attitude ils doivent adopter à son égard. De toute façon, même si leurs personnages ne s'apprécient guère, les joueurs devraient collaborer. Les investigateurs peuvent se comporter comme des gentlemen ou comme des brutes, mais l'un des intérêts essentiels du jeu de rôle réside dans le contraste existant entre le caractère d'un joueur et celui de son alter ego.

Il est également nécessaire que les joueurs coopèrent avec le Gardien. Même si ce dernier dirige un univers qu'il contrôle dans les moindres détails, il n'en est pas moins vrai qu'il reste avant tout un joueur et qu'il doit pouvoir s'amuser.

Si les investigateurs accomplissent des hauts faits avec style et panache, le Gardien et les joueurs sortiront vainqueurs de chaque partie. Une mauvaise interprétation des personnages est le seul échec à redouter. Car, lorsqu'une mission se termine mal, il est généralement possible de la recommencer une autre fois, à moins qu'une tâche plus urgente nécessite une intervention immédiate. Quoi qu'il en soit, l'important c'est de toujours bien jouer son rôle.

Cadre du jeu

En principe, ce jeu se limite aux éléments du Mythe de Cthulhu conçus par Lovecraft lui-même. Cependant, divers concepts et créations imaginés par certains de ses amis ont également été utilisés, car son propre univers n'a jamais cessé de se développer au fur et à mesure que le cercle de ses correspondants s'agrandissait. Bien que le Mythe soit intemporel et immuable, la disponibilité de certains ouvrages occultes dépend de l'époque à laquelle on joue.

La plupart des scénarios de L'Appel de Cthulhu ont pour cadre les États-Unis des années 20, cette décennie et la moitié de la suivante ayant constitué la période la plus productive de Lovecraft. Certains joueurs affectionnent toutefois les mœurs plus raffinées de l'Angleterre des années 1890. D'autres, en revanche — peu tentés par l'atmosphère étrange, la pesanteur et l'armement qui caractérisent les années 20 — préfèrent jouer dans les années 1990, à une époque où les armes à feu sont capables de transpercer les murs. Des suppléments ont été consacrés à ces trois périodes qui se distinguent essentiellement par leur contexte, sans que l'une d'entre elles puisse vraiment être jugée "meilleure" que les autres. Vous pouvez

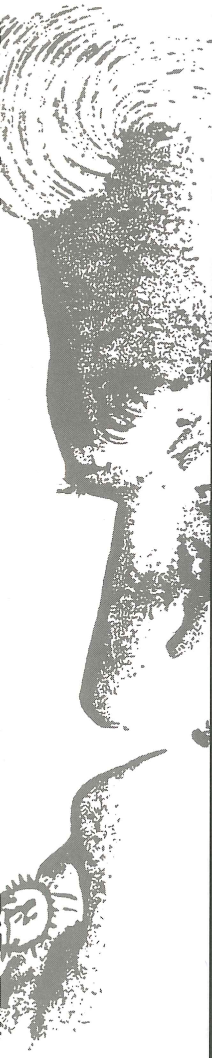


"Prendre du plaisir en se faisant peur fait partie de la nature humaine..."

choisir n'importe laquelle... à moins que vous ne préfériez inventer la vôtre.

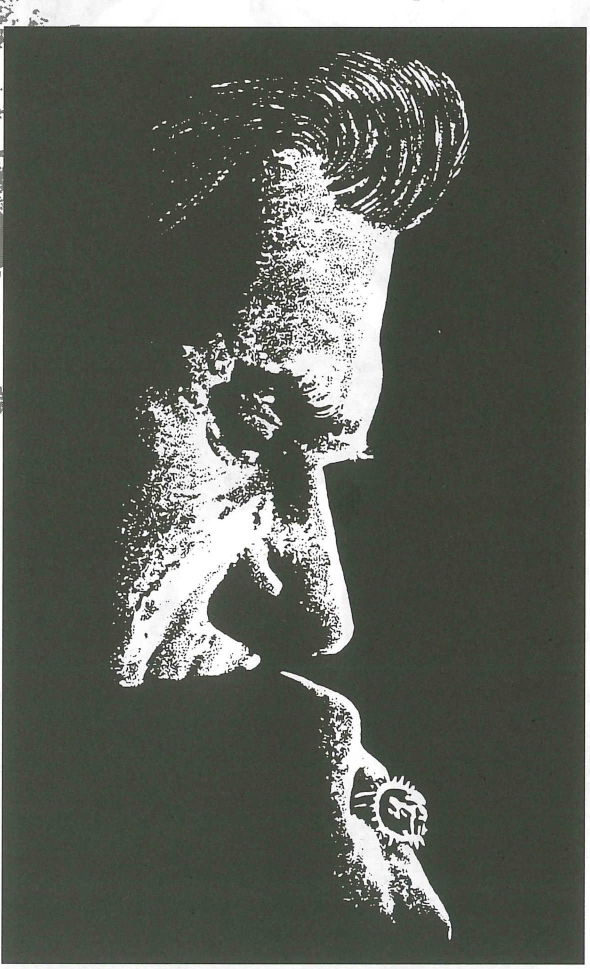
Les contextes historiques sont aussi réalistes que possibles. Le monde et les États-Unis étaient très différents dans les années 1890 et 1920 de ce qu'ils sont aujourd'hui, et certains comportements que nous trouvons répugnants étaient alors parfaitement ordinaires et tolérés. Le racisme, la xénophobie, la discrimination sexuelle et autres préjugés odieux faisaient partie des choses de la vie et se manifestaient souvent ouvertement. Les lois locales, régionales et fédérales — édictées par de puissantes forces politiques — justifiaient toutes les ségrégations et exploitations.

Les auteurs de scénarios sont parfaitement libres d'ignorer la réalité sociale d'une époque ou de n'incorporer que certains de ses éléments dans leurs intrigues. Ces deux approches ont d'ailleurs donné naissance à de nombreux suppléments. Néanmoins, écarter des informations concernant notre passé (ou l'époque actuelle) peut aboutir à déshonorer la mémoire de tous ceux qui se sont battus au nom de la liberté, de la justice et de l'égalité des chances, et qui sont parfois morts bien avant que nous ne voyions le jour.



Réalités du jeu

L'Appel de Cthulhu se distingue par son atmosphère et ses motivations des autres jeux de rôle, des jeux qui voient souvent les personnages joueurs recourir à la force pour anéantir leurs adversaires et les obstacles qu'ils rencontrent.



"Le moyen le plus économique et le plus sûr de remporter la victoire consiste à utiliser la PUISSANCE de l'esprit."

Dans les scénarios cthulhiens, ce genre de stratégie est invariablement vouée à l'échec. La plupart des monstruosités extraterrestres sont en effet tellement puissantes, voire invulnérables, qu'opter pour un affrontement direct ne peut que se solder par une fin affreuse. Le simple fait de voir certaines des abominations imaginées par Lovecraft peut d'ailleurs suffire à faire sombrer un investigateur dans la folie furieuse. Alors, que peuvent faire les joueurs?

Accumuler des informations

Avant toute chose, les investigateurs devraient toujours déterminer la nature de leur adversaire. Cela peut nécessiter la consultation d'une bibliothèque, des entrevues avec les habitants du voisinage, la recherche des journaux intimes des personnes impliquées dans l'affaire et l'analyse des faits établis à la lumière des révélations contenues dans les ouvrages du Mythe. Pour gagner du temps, l'équipe pourra, tant que cela ne semble pas risqué, se diviser pour conduire ses recherches en divers endroits.

La presse et les journaux intimes contiennent souvent des indices intéressants. Mais on pourra aussi récolter des informations vitales en interrogeant des médecins, des avocats et des prêtres, ou en consultant des bibliothèques, des archives de quotidiens, des dossiers d'État Civil, des bulletins de sociétés d'historiens, des registres d'hôpitaux, d'écoles ou de diverses organisations professionnelles telles que chambres de commerce, etc. Ne vous préoccupez pas trop de savoir où vous devrez commencer vos recherches : par ses allusions, votre Gardien saura vous guider dans votre enquête... pourvu que vous lui prêtiez une oreille attentive.

Il arrive fréquemment que les scénarios du commerce soient accompagnés de citations, d'extraits, de déclarations ou de lettres destinées à être remis aux joueurs. Ces aides de jeu recèlent toujours quelques indices ou des informations potentiellement utiles — elles n'auraient sinon pas de raison d'être.

Interrogez soigneusement les habitants du voisinage et tentez de vous lier d'amitié avec les personnages-non-joueurs que rencontre votre investigateur. Écoutez ce qu'ils ont à dire. Même s'ils ne paraissent pas savoir grand-chose sur l'instant, leur aide pourra être la bienvenue par la suite. En tant qu'enquêteurs du paranormal, les investigateurs devraient toujours agir avec la plus grande prudence et essayer de se faire des alliés. Qui sait ce que l'avenir leur réserve?...

Sur les lieux du crime

Lorsqu'ils se rendent dans un lieu où s'est produit un incident ou un crime étrange, les investigateurs doivent toujours se livrer à une fouille minutieuse de l'endroit, en inspectant les bureaux et les armoires, les vêtements et les possessions des éventuelles victimes, afin d'essayer de se faire une bonne idée de ce qui a pu se produire. Si une information importante doit être trouvée par les joueurs, le Gardien fera preuve de patience pour répondre à leurs questions et effectuer les jets de dés qu'ils lui demanderont. En revanche, s'ils perdent leur temps, il le leur fera savoir rapidement. Mais, attention, la manière dont sont formulées les questions et les réponses peut avoir beaucoup d'importance.

Prenez toutes les précautions possibles et restez avec vos compagnons chaque fois que vous visitez un lieu où ont été commises des atrocités; le "coupable" — ou un de ses pairs encore plus redoutable — peut avoir l'idée saugrenue

de revenir sur les lieux de son forfait. Et s'il le fait alors que vous n'êtes pas en situation de l'affronter, n'hésitez pas à détaler. Vos jambes sont vos alliées et vous aurez généralement la possibilité de revenir pour terminer ce que vous avez commencé.

Élaborez un plan

Une fois que vous avez compris les tenants et les aboutissants d'un problème, mettez sur pied un plan susceptible de le résoudre. Les joueurs novices ne devraient pas s'abandonner au découragement en se disant que les dangers sont trop importants pour qu'ils puissent y faire face ; à moins qu'il n'ait laissé clairement entendre qu'une situation est désespérée, un Gardien compétent veille toujours à équilibrer les périls avec les aptitudes des personnages de ses joueurs.

Si la partie tourne au carnage, et si les investigateurs se font massacrer par des horreurs venues de la nuit des temps, les survivants ont tout intérêt à fuir et à laisser derrière eux ce qui restera "un mystère non élucidé". Si le Gardien y consent, rien ne leur interdit de revenir plus tard sur les lieux de leur déroute, lorsque joueurs et investigateurs auront acquis un peu d'expérience. Évidemment, le Gardien aura alors tout à fait le droit de corser les monstres et les dangers de l'aventure. Après tout, pourquoi l'horreur ne pourrait-elle pas s'améliorer, elle aussi ?

Utilisez votre cervelle

Privilégier la réflexion par rapport à la force brutale constitue la méthode la plus sûre et la moins onéreuse de s'assurer la victoire. Dans la plupart des scénarios publiés à ce jour, il existe toujours un moyen permettant aux investigateurs de résoudre leurs problèmes avec un minimum de combat… même si leur Santé Mentale risque d'être mise à rude épreuve.

En règle générale, les investigateurs devraient se battre seulement s'ils sont attaqués. Sinon, il vaut toujours mieux répéter une incantation inscrite sur un vieux manuscrit, briser le miroir au travers duquel est passé un monstre, faire fondre une statuette mystérieuse, etc. Si les investigateurs découvrent qu'un abominable démon réside au fond d'un vieux puits de mine désaffecté, il n'est nullement indispensable qu'ils descendent lui rendre visite, au risque d'être dévorés ou de perdre à tout jamais la raison. Ils peuvent très bien se contenter de mettre le feu aux étançons, de dynamiter la mine ou de déverser des tombereaux de ciments dans le puits, en priant pour que cela suffise à mettre le monstre hors d'état de nuire.

Des Investigateurs différents

Les investigateurs de votre groupe sont-ils des "spécialistes" ? Un type de personnage particulièrement utile est le "vieux professeur plein de sagesse" qui connaît plusieurs langues étrangères et se consacre à la lecture des grimoires occultes. Cette activité, bien que dangereuse pour la Santé Mentale, lui permet de connaître des sortilèges capables de repousser les puissances surnaturelles. Ce personnage est généralement peu adapté aux combats et possède une Santé Mentale peu élevée, du fait de son étude intensive du Mythe.

Un autre type intéressant est le "dur à cuire" qui sait se battre aussi bien avec ses poings qu'avec des armes à feu. Ce genre d'investigateur devrait toujours laisser à ses compagnons les aspects les plus horribles du Mythe et se limiter aux fonctions de garde du corps ou d'éclaireur. Il peut se montrer très utile quand la police ou des gangsters interfèrent avec l'enquête.

Il y a aussi les investigateurs "doués" qui savent conduire une voiture ou piloter un avion, possèdent de bonnes compétences en mécanique ou en électricité, et sont de véritables virtuoses de la cambriole. Il ne faut pas négliger non plus les personnages en prises sur la rue, qui entretiennent de bonnes relations avec tous les clochards et personnalités interlopes de la ville

Il serait évidemment possible d'imaginer bien d'autres catégories. Aucun investigateur ne saurait être capable de tout faire et d'affronter toutes les éventualités. Voilà pourquoi il faut constituer des groupes équilibrés et enquêter avec prudence, afin de compenser les faiblesses individuelles.

Investigateurs multiples

Le fait que personne ne soit capable de tout faire militerait plutôt en faveur de la multiplication des investigateurs qui enquêtent sur une même affaire. Toutefois, les Gardiens aiment rarement avoir à s'occuper de hordes de personnages qui furètent partout, farfouillent dans tous les coins et ne cessent de poser des pléthores de questions.

Bien que certains joueurs répugnent à interpréter plusieurs investigateurs en même temps, d'autres peuvent contrôler deux ou trois personnages sans éprouver la moindre gêne. Si votre Gardien est d'accord et si vous en ressentez l'envie, rien ne vous empêche de jouer deux investigateurs à la fois. Cela ne pourra qu'accroître vos domaines de compétence et multiplier vos expériences, tout en vous offrant la possibilité de continuer à jouer même si l'un de vos alter ego devient fou ou se trouve grièvement blessé. Et si jamais (un choix à proscrire quand le danger menace) votre équipe se scinde en deux groupes — exemple : "Vous, les gars, vous surveillez l'avion pendant que nous allons explorer cette caverne." — confiez des tâches différentes à chacun de vos investigateurs et, ainsi, vous ne risquerez pas de passer à côté de l'action. N'est-ce pas ce que vous recherchez avant tout ?

Évitez les fusillades

Chaque groupe de joueurs développe des habitudes qui lui sont propres. Ainsi, si les gangsters et les espions à la solde de nations étrangères sont monnaies courantes dans une campagne, il y a fort à parier que tous les investigateurs seront armés pour être en mesure de se défendre en cas de besoin. De même, l'actuelle prolifération des engins dévastateurs ne peut qu'inciter des personnages évoluant dans les années 1990 à ne pas sortir sans armes. À l'inverse, dans les campagnes où les investigateurs passent la majeure partie de leur temps à étudier les phénomènes surnaturels du Mythe de Cthulhu, un revolver n'a souvent d'autre utilité que de permettre de se tirer une balle dans la tête afin d'éviter les affres d'une démence incurable.

Vous pouvez posséder des armes à feu… mais vous ne devez pas croire qu'elles constituent la solution à tous vos problèmes. La plupart des monstres puissants sont en effet insensibles aux balles, aux explosions et aux agressions du même genre. Ce sont des créatures extraterrestres venues d'endroits situés aux confins de l'espace temps qui n'ont pas grand-chose en commun avec notre univers. Alors si votre tactique se borne à tirer sur de tels êtres jusqu'à ce qu'ils trépassent, vous ne pourrez qu'essuyer un cuisant échec. Il vous faudra donc trouver autre chose.

Les bruits de fusillade ont également une fâcheuse tendance à attirer la police, la milice locale, le FBI et, en règle générale, tous les représentants de l'ordre. Si les investigateurs assassinent un prêtre de Yog-Sothoth sans avoir, au



préalable, pris la peine d'expliquer à la police la nécessité de cet acte, ils seront certainement arrêtés, interrogés… et condamnés à la peine capitale.

En outre, un Gardien attentif remarquera vite que ses joueurs ont pris la déplorable habitude de faire feu sur tout ce qui les dérange. Il pourra alors leur rendre la monnaie de leur pièce. Trois ou quatre adorateurs de Yig armés jusqu'aux dents pourraient, par exemple, leur causer plus d'embarras qu'ils ne souhaiteraient jamais en avoir ! Dans L'Appel de Cthulhu comme dans le monde réel, les armes à feu sont meurtrières. Essayez de ne pas les utiliser trop souvent.

Accessoires

Dés et jets importants

Les néophytes ne connaissent souvent que les dés à 6 faces, alors que les boutiques spécialisées dans les jeux de simulation en proposent de toutes sortes.

L'Appel de Cthulhu fait essentiellement appel à trois types de jets de dés — que l'on désigne par les abréviations D100, D8 et D6 — afin de déterminer si une compétence a été employée avec succès, savoir combien de points de vie perd un personnage blessé dans un accident ou une attaque, générer les caractéristiques d'un nouvel investigateur, etc. Les dés employés pour ces jets permettent également d'autres tirages aléatoires : D20, D10, D4, D3 et D2.

Dans toutes ces abréviations, la lettre "D" signifie "dé(s)" et le nombre qui suit cette lettre indique le type de tirage qu'il faut effectuer. Ainsi, D8 signifie que l'on doit déterminer de manière aléatoire un chiffre compris entre 1 et 8, alors que D100 désigne une valeur comprise entre 1 et 100. En général, les joueurs préfèrent employer leurs propres assortiments de dés pour des raisons pratiques, mais il n'est pas interdit de partager.

D100 (jet de pourcentage)

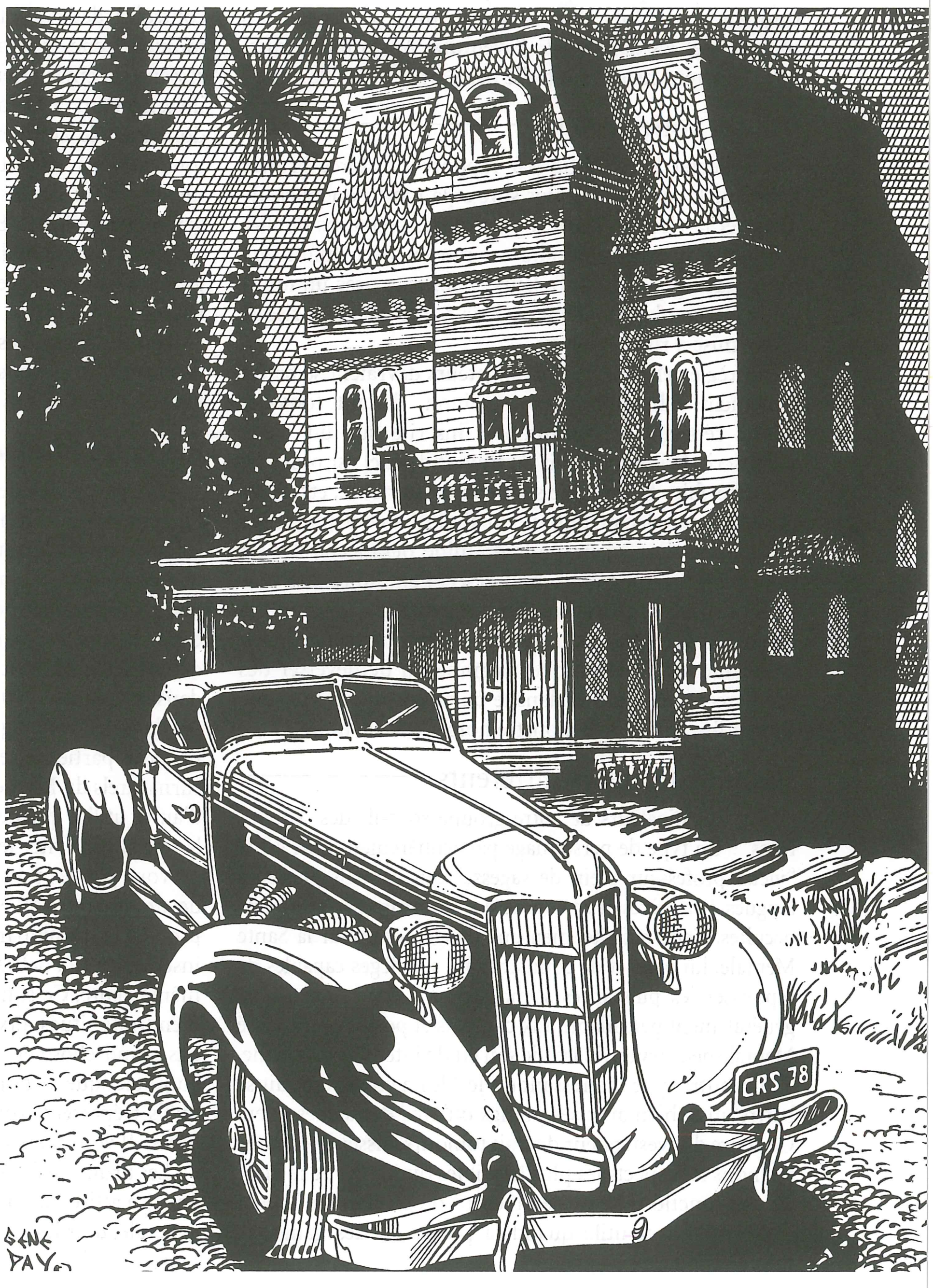
Bien qu'il n'existe pas de dé à 100 faces, il vous arrivera fréquemment de rencontrer l'abréviation "D100" qui désigne en fait un "jet de pourcentage". Pour obtenir un nombre de 01 à 100, on peut lancer 2 dés à 10 faces de couleurs différentes, en convenant que le dé le plus foncé (ou d'une couleur choisie au préalable) représente les dizaines, alors que l'autre représente les unités. On peut ainsi obtenir des scores de 01 à 00 ("00" vaut 100), c'est-à-dire des résultats semblables à ceux que donnerait un véritable D100. Exemple : 2 et 3 se lit "23".

D8 (dé à huit faces)

Ce dé simple a huit faces numérotées de 1 à 8. Lorsque vous le lancez, vous devez lire le résultat sur sa face supérieure.

D6 (dé à six faces)

C'est un dé classique. Il possède six faces numérotées de 1 à 6. Le résultat d'un jet se lit sur sa face supérieure.



À droite : la première d'une série de scènes présentées dans ce livre, montrant des lieux évoquant les horreurs du Mythe et la vie normale dans les années 20.

Scène : Une maison plongée dans l'obscurité.

D4 (dé à quatre faces)

Certains ont quatre faces et d'autres huit. Quand on lance un dé à 4 faces, il faut lire le chiffre vertical visible à sa base. Dans le cas d'un dé à 8 faces, le résultat se lit sur la face supérieure.

Autres jets

Il arrive parfois que des joueurs veuillent effectuer des jets de D20, D10, D5, D3, etc. Ces jets peuvent être simulés en utilisant des dés à 10, 8 ou 6 faces. Note : il existe dans le commerce des dés à 20 faces.

- Pour simuler un D20, lancez simultanément un dé à 10 faces et un dé à 6 faces. Si le résultat du D6 est 1, 2 ou 3, considérez que le résultat du D10 est une "unité" (0 valant 10). Par contre, si le résultat du D6 est 4, 5 ou 6, ajoutez dix au résultat du D10.
- Utilisez un dé à 10 faces pour les jets de D10.
- Pour simuler un D5, lancez un dé à 10 faces et divisez son résultat par 2 en arrondissant à l'unité supérieure. Ex. : 1 ou 2 = 1, 9 ou 0 = 5.
- Pour simuler un D4, lancez un dé à 8 faces et divisez son résultat par 2 en arrondissant à l'unité supérieure (ex. : 1 ou 2 = 1, 7 ou 8 = 4). Vous pouvez aussi utiliser un dé à 6 faces en ne tenant pas compte des résultats supérieurs à 4.
- Pour simuler un D3, lancez un dé à 6 faces et divisez le résultat par 2. Ex. : 1 ou 2 = 1, 5 ou 6 = 3.
- Pour simuler un D2, lancez un dé à 6 faces et divisez le résultat par 3. Ex. : 1, 2 ou 3 = 1 ; 4, 5 ou 6 = 2.

Variations

Les abréviations peuvent être précédées d'un nombre indiquant combien de dés du même type il faut lancer. "2D6", par exemple, signifie qu'il faut lancer 2 dés à 6 faces et additionner leurs scores. Si vous n'avez pas assez de dés à votre disposition, lancez ceux dont vous disposez autant de fois que nécessaire et additionnez les résultats obtenus.

On rencontre aussi fréquemment des additions. Par exemple, "1D6+1" signifie qu'il faut lancer 1 dé à 6 faces et ajouter 1 au résultat : le résultat final sera donc forcément compris entre 2 et 7.

Dans certains cas particuliers, il faut lancer des dés différents en même temps. Ainsi, si les règles disent que la patte griffue d'un monstre inflige 1D6+1 +2D4 points de dommages à sa victime, le Gardien doit lancer un dé à 6 faces et deux dés à 4 faces, puis ajouter 1 à la somme des résultats de ces trois dés. L'abréviation *+bd* notée après un score de dommages rappelle au Gardien qu'il doit ajouter le "bonus aux dommages" de la créature concernée.

Fiche d'investigateur

Les joueurs doivent créer des fiches d'investigateur pour leurs personnages. La dernière version de la fiche conçue par Chaosium est présentée en fin de volume. Cette fiche peut être photocopiée autant de fois que vous le souhaitez. Veuillez remarquer qu'elle existe en trois versions, correspondant aux variantes 1890, 1920 et 1990, qui regroupent tous les renseignements nécessaires pour jouer à ces époques. Le prochain chapitre explique comment les remplir.

Figurines et localisation

L'Appel de Cthulhu peut être joué de manière strictement verbale, sans recourir à des figurines ou à d'autres accessoires, si l'on excepte les dés et les fiches d'investigateur. Certains préfèrent cependant utiliser figurines, pions ou marqueurs pour représenter les situations afin de s'assurer que toutes les imaginations réunies autour de la table travaillent sur la même base. Ainsi, la représentation de l'ordre de marche des investigateurs permet de savoir instantanément quel personnage peut chuchoter à tel autre, quel investigateur doit crier pour être compris, qui peut entendre l'approche d'éventuels poursuivants, qui risque de tomber en premier dans un piège, etc. Il vous revient de décider quelle forme de jeu a votre préférence.

Les figurines permettent également de déterminer aisément un arc de tir ou de savoir si un investigateur doit attendre ou non 1 round avant d'administrer les Premiers Soins à l'un de ses compagnons qui a été blessé. Avec elles, il est facile de répondre à des questions telles que : "Que vois-je à la lueur de ma torche ?" et "Où est l'éléphant ?". Il faut cependant savoir qu'elles apportent dans les parties une dimension "matérialiste" que certains joueurs n'apprécient pas. Notez aussi que des pièces de monnaie et des pions en carton ou en plastique empruntés à d'autres jeux peuvent très bien servir de figurines si cela satisfait tout le monde.

Les accessoires et les décors miniatures peuvent ajouter à l'ambiance d'une partie, mais aussi parfois devenir grotesques. Quelques joueurs sont, par exemple, incapables d'imaginer qu'un bloc de polystyrène peut être autre chose… qu'un bloc de polystyrène. Alors que d'autres adorent se servir d'accessoires de trains miniatures, de décorations de pâtisserie, de rebuts trouvés dans des caisses à outils, de pièces de maisons de poupées, de morceaux de jouets, de portions de maquettes en plastique, etc. et considèrent que ce petit bric-à-brac leur inspire bien souvent toutes sortes de tactiques et utilisation de compétences originales.

Les figurines pour jeux de simulation sont normalement de petites sculptures en plomb de 25 mm de haut, montées sur un socle stable. On en trouve dans de nombreuses boutiques spécialisées dans les jeux ou le modélisme, et il est même possible d'en commander par correspondance. De nombreux joueurs se contentent de "petits soldats" en plastique bon marché. Ces derniers n'ont pas été conçus pour les jeux de rôle, mais rien n'interdit leur emploi. Comme personne ne possède toutes les figurines de personnages et de monstres nécessaires pour toutes les aventures, il est fréquent que l'on substitue celles dont on dispose à celles qui manquent.

Il sera souvent utile pour le Gardien de dessiner le plan des lieux où se déroule l'action sur une feuille de papier ordinaire, sur laquelle il indiquera l'échelle employée. C'est seulement au moment des combats qu'il pourra faire entrer en scène des figurines, en les plaçant sur un croquis à leur échelle représentant l'endroit où se trouvent les investigateurs.

Il est également souhaitable que les joueurs disposent de papier quadrillé de façon à cartographier convenablement les ruines et les vieilles bâtisses visitées en cours de partie.



Glossaire

ATTAQUES À MAINS NUES : Coup de Poing, Coup de Pied, Coup de Tête et Lutte. Ces quatre types d'attaques peuvent être employés dans un combat au corps à corps par un personnage désarmé. La compétence Arts Martiaux permet de doubler les dommages ainsi infligés.

BONUS AUX DOMMAGES : un modificateur employé pour la détermination des dommages infligés dans les combats au corps à corps.

CARACTÉRISTIQUES : chaque investigateur possède huit caractéristiques que l'on détermine grâce à des jets de dés — Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir, Dextérité, Apparence et Éducation. La neuvième, la Santé Mentale, est calculée à partir du Pouvoir. Ces caractéristiques définissent ses aptitudes fondamentales, mais n'ont qu'une influence limitée sur sa capacité à acquérir des compétences.

CHANCE DE BASE : pourcentage de chances qu'a un investigateur de réussir à utiliser une compétence pour laquelle il n'a bénéficié d'aucun entraînement. Il peut être difficile d'utiliser certaines compétences sans formation, et dans ce cas la chance de base est de 1 %. D'un autre côté, tout le monde possède un minimum de capacité dans certains domaines, comme Grimper, pour lesquels les chances de base sont plus importantes.

COMPÉTENCE : une aptitude physique particulière ou un ensemble de connaissances concernant un domaine défini. De nombreux personnages non-joueurs possèdent des compétences originales qui constituent de simples indications destinées au Gardien et ne peuvent donc pas être choisies par les investigateurs.

CORPS À CORPS : type de combat faisant intervenir des armes contondantes, blanches (ex. : une épée) ou naturelles (poings, pieds, etc.) nécessitant l'emploi de la force physique.

CTHULHU : (prononcer *keuh-THOU-lou*). Ce monstre obscène et gigantesque repose dans la sinistre cité engloutie de R'lyeh dont il émergera un jour, "quand les astres seront propices". Cthulhu est un Grand Ancien qui possède de nombreux adorateurs sur Terre. Il est apparu pour la première fois dans les récits de H.P. Lovecraft, mais il a depuis été cité dans des centaines — voire des milliers — d'histoires rédigées par d'autres écrivains. La nouvelle "L'Appel de Cthulhu" de Lovecraft, présente au début de ce livre, en propose une bonne description.

DIEUX EXTÉRIEURS : les souverains de l'univers. Mais, heureusement pour nous, ils sont fermés à tout sauf à eux-mêmes et sont si arbitraires qu'ils peuvent être assimilés à des forces naturelles. Seul Nyarlathotep, leur messager, semble être intrigué par l'intelligence ou la perception.

DOMMAGES : dans L'Appel de Cthulhu, on dit que les attaques et les armes "infligent des dommages". Cela se traduit généralement par une diminution des points de Vie des personnages blessés.

DROGUES PSYCHIATRIQUES : à l'époque actuelle, tant qu'un investigateur peut se payer ce type de drogue et qu'il est capable de les supporter, son joueur peut éviter d'avoir à interpréter les *symptômes* que provoquent certains types de trouble mental. La prise de drogues psychiatriques ne l'immunise pas pour autant contre les pertes de Santé Mentale.

EMPALEMENT : un jet de pourcentage dont le résultat est inférieur ou égal au cinquième du score qu'un personnage aurait dû obtenir pour porter un coup avec une arme. Un empalement représentant une attaque particulièrement meurtrière, il donne droit à deux jets de dommages au lieu d'un seul. Certains Gardiens considèrent que ce principe peut être étendu à tous les jets de compétences afin de tenir compte des réussites exceptionnelles.

ÉVANOUISSEMENT : s'évanouir n'est plus à la mode mais les personnages des histoires de Lovecraft ne s'en privaient pas. Si votre investigateur a trop de sang-froid pour succomber à ce genre de faiblesse, il serait bon, le cas échéant, qu'il ait l'obligeance d'emmener en lieu sûr ceux qui ne sont pas aussi résistants que lui.

FOLIE À DURÉE INDÉTERMINÉE : quand un investigateur perd au moins 20 % de son potentiel de Santé Mentale en moins d'une heure de temps de jeu, il devient automatiquement fou et le reste pendant 1D6 mois de jeu ou pendant une durée fixée par le Gardien.

FOLIE PERMANENTE : lorsqu'un personnage n'a plus de points de Santé Mentale, il perd définitivement la raison et ne peut plus être joué.

FOLIE TEMPORAIRE : quand un investigateur perd au moins 5 points de Santé Mentale en une fois, cela signifie qu'il subit un terrible choc psychologique. Son joueur doit alors tenter un jet d'Idée (5 x INT) afin de déterminer s'il a parfaitement réalisé ce qui vient de lui arriver, auquel cas il pert la raison pendant 1D6 mois.

GARDIEN : la personne qui connaît l'intrigue de l'aventure, décrit les situations, incarne les personnages non-joueurs et détermine les compétences à employer ou les tirages à effectuer.

GRANDS ANCIENS, DIEUX EXTÉRIEURS : ce sont les divinités du Mythe de Cthulhu. Ils sont uniformément insouciants, arrogants et représentent le mal absolu, mais ils possèdent des pouvoirs stupéfiants et

Glossaire

quelques humains se sont mis à les adorer. En échange de leur retour dans notre monde ou de l'ouverture d'une voie d'accès, ces divinités promettent beaucoup de choses à leurs adorateurs.

GUÉRISON : l'utilisation réussie de la compétence Premiers Soins permet de récupérer *immédiatement* 1D3 points de Vie. Tous les individus guérissent aussi *naturellement* et récupèrent 1D3 points de Vie par semaine de jeu. Quand un personnage se trouve à l'hôpital, un jet réussi de Médecine lui fait *aussi* récupérer 1D3 points de Vie. Ainsi, dans des conditions optimales, un personnage peut regagner 3D3 points de Vie.

HORREUR : un mélange de peur et de dégoût. Un sentiment qui découle non seulement du fait d'être menacé, mais aussi du caractère anormal et profondément pervers de la menace en question. Lovecraft qualifiait les histoires jouant sur l'horreur inspirée par le surnaturel de "littérature de peur cosmique". Il a également ajouté : "La meilleure preuve de sa tenace vitalité est l'impulsion qui, de temps à autre, conduit des écrivains de tendances absolument opposées à s'y essayer… comme pour libérer leur esprit de certaines formes fantasmatiques qui, sinon, les hanteraient."

INCONSCIENCE : un personnage sombre dans l'inconscience lorsqu'il n'a plus de points de Magie, quand il perd plus de la moitié de ses points de Vie d'un seul coup (à moins que son joueur n'obtienne un résultat inférieur ou égal à sa CON avec 1D20) ou s'il lui en reste moins de 3. L'inconscience dure au moins 1 round de combat et, selon les cas, jusqu'à ce que le personnage ait récupéré 1 point de Magie ou 2 points de Vie. Un tirage réussi en Premiers Soins ou en Médecine peut aider un investigateur à recouvrer ses esprits.

INTÉRÊTS PERSONNELS : lorsque l'on crée un investigateur, on est censé répartir un nombre de points de pourcentage égal à 10 x son INT entre n'importe quelles compétences afin de représenter ses "intérêts personnels".

INVESTIGATEURS : nom donné aux personnages contrôlés par les joueurs.

JET D'EXPÉRIENCE : lorsque le Gardien vous dit que vous avez droit à un jet d'expérience parce que votre investigateur a employé avec succès une de ses compétences, vous devez cocher la case se trouvant à côté du nom de celle-ci. Vous pourrez ensuite, au moment opportun, effectuer un jet de dé afin pour tenter de gagner 1D10 points de pourcentage dans ce talent. Ces gains ne sont généralement accordés qu'en fin d'aventure.

JET DE COMPÉTENCE : un tirage exécuté à l'aide de 1D100. Pour indiquer un succès, son résultat doit être inférieur ou égal au pourcentage de la compétence concernée.

JET DE SAN : un jet de D100 sous les points de Santé Mentale. Un succès peut entraîner ou non la perte de points, un échec en fait toujours perdre plus et peut se traduire par une folie temporaire ou à durée indéterminée.

MALADRESSE : un résultat de 00 sur un jet de pourcentage est toujours un échec qui a parfois des conséquences catastrophiques.

MÉDECINE : une compétence qui permet de faire récupérer 1D3 points de Vie à un personnage blessé ou malade et d'accélérer son processus de guérison naturelle (x2) aussi longtemps qu'il bénéficie des soins d'un médecin.

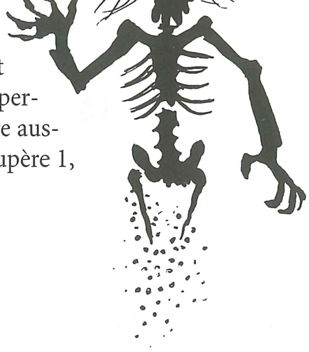
MYTHE DE CTHULHU : nom générique désignant les dieux, entités, monstres et connaissances qui caractérisent l'univers tel que le conçoit Lovecraft, dans tout ce qui le différencie des croyances généralement admises par l'Humanité.

NECRONOMICON : écrit au VIII[e] siècle sous le nom arabe de *Kitab Al Azif*. Le plus puissant livre connu concernant le Mythe de Cthulhu. Il contient plusieurs sortilèges et de terrifiantes descriptions de lieux et de secrets. Il est souvent dit qu'il fait basculer ses lecteurs dans la folie.

PARADE : permet à un personnage de bloquer ou de dévier — chaque round — un coup qui lui est porté avec une arme de corps à corps. Les chances de parer avec une arme sont égales à celles que l'on a de toucher un adversaire avec cette même arme. En principe, on doit toujours préciser en début de round quelle attaque on désire parer.

POINT DE POURCENTAGE : unité conventionnelle correspondant, dans le cadre du jeu, au centième d'une valeur maximale quelconque. Elle a l'avantage de simplifier les additions et les soustractions faisant intervenir des pourcentages. Ainsi, par exemple, si l'on soustrait dix points de pourcentage à 60 %, on obtient 50 %. En revanche, soustraire dix *pour cent* de 60 % donne un résultat de 54 %.

POINTS DE MAGIE : ils permettent de lancer des sortilèges ou de résister à leurs effets. À leur maximum, ils sont toujours égaux au POU. Les humains et toutes les races intelligentes en possèdent. Les points dépensés se régénèrent automatiquement en moins de 24 heures. Un personnage qui n'a plus de points de Magie sombre aussitôt dans l'inconscience jusqu'à ce qu'il en récupère 1, soit après (24/POU) heures.



Glossaire

POINTS DE SANTÉ MENTALE : les *points de Santé Mentale en cours* sont indiqués par le nombre montré dans la case de la fiche d'investigateur, points de Santé Mentale. Ils sont au départ égaux à la caractéristique SAN, mais ils ne lui sont pas liés. Les *points de Santé Mentale maximum* sont égaux à 99 moins le pourcentage de la compétence Mythe de Cthulhu, si l'investigateur a déjà acquis des points dans ce domaine. Les points de Santé Mentale peuvent être réduits ou augmentés, mais ils ne se régénèrent pas à la façon des points de Magie et des points de Vie.

POINTS DE VIE : un personnage en possède un nombre égal à la moyenne de sa CON et de sa TAI, et il en perd chaque fois qu'il encaisse des dommages. Ce genre de diminution ne produit aucun effet notable tant qu'il lui en reste au moins 3 ; sinon, il sombre dans l'inconscience. Un investigateur agonise à partir de 0 point de Vie

POURCENTAGES : la plupart des tirages effectués au cours des parties de L'Appel de Cthulhu sont des "jets de pourcentages" réalisés à l'aide de 1D100. Les compétences des personnages sont également exprimées sous forme de pourcentages qui ne peuvent jamais être supérieurs à 99 %. Un résultat de 00 est toujours un échec.

PREMIERS SOINS : cette compétence permet de faire récupérer 1D3 points de Vie à un personnage blessé.

PROFESSION : donne des indications sur le passé d'un personnage, sans pour autant lui imposer un quelconque comportement. Au moment de sa création, un investigateur reçoit ÉDU x 20 points de compétence.

PSYCHANALYSE : une compétence thérapeutique capable d'annuler pendant une période limitée les effets d'une folie temporaire ou à durée indéterminée. À long terme, elle peut aussi restaurer des points de Santé Mentale qu'un personnage a perdus.

RÈGLES PARTICULIÈRES : dans le chapitre "Règles et Compétences", plusieurs pages sont consacrées à des règles mineures correspondant à des situations particulières. Ces points de règles concernent le combat, les armes à feu et les blessures dues au feu, à la noyade, etc.

RÉUSSITE : un jet de pourcentage réussi est inférieur ou égal au nombre cible (qui est variable). Le meilleur résultat que l'on peut obtenir est 01. Voir également Maladresse.

ROUND DE COMBAT : une unité "élastique" de mesure du temps de jeu que l'on utilise au moment des affrontements, des déplacements et quand un personnage se sert d'une compétence. Les actions entreprises au cours d'un round de combat sont résolues par ordre de DEX décroissante.

SAN : Santé Mentale, cette caractéristique est égale à POU x 5. En principe, cette valeur ne change jamais, *sauf* si le POU change.

SANTÉ MENTALE : tout personnage est sain d'esprit, tant qu'il lui reste des points de Santé Mentale, et que le Gardien n'annonce pas qu'il est victime d'une folie temporaire ou à durée indéterminée suite à un traumatisme mental. Voir Folie, plus loin.

SCÉNARIO, AVENTURE, HISTOIRE : un récit organisé destiné au jeu de rôle, qui comprend une séquence d'événements, des caractéristiques de personnages, des sortilèges et règles spéciales, ainsi que les descriptions que les investigateurs peuvent trouver utiles ou intéressantes.

TABLE DE RÉSISTANCE : une table permettant de confronter deux caractéristiques en exécutant un jet de pourcentage. Voir le chapitre "Règles et Compétences".



À gauche : Silhouette d'un Sombre Rejeton.

Informations

Descartes Éditeur

Si vous voulez poser des questions sur le jeu, être informé des suppléments disponibles, recevoir un catalogue gratuit ou émettre des remarques sur les produits de notre gamme, écrivez, **en joignant une enveloppe affranchie à votre adresse**, à

Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

Ne téléphonez pas ! Vous pouvez aussi consulter notre site internet à www.descartes-editeur.com

Dés, accessoires, etc., etc.

Aujourd'hui, il est possible de trouver des boutiques spécialisées dans les jeux de simulation dans de nombreuses villes. Pour obtenir les coordonnées de celles qui se trouvent le plus près de chez vous, consultez les pages jaunes de l'annuaire ou les annonces publiées dans les magazines de jeu. Les boutiques-relais Jeux Descartes sont répertoriées sur notre site internet (www.descartes-editeur.com).

Distributeurs

Si vous avez des difficultés à trouver certains produits, n'hésitez pas à nous écrire pour demander la liste de nos distributeurs ou à consulter notre site internet (www.descartes-editeur.com).

Magazines

Les magazines spécialisés dans les jeux de simulation, tels que *Casus Belli*, consacrent régulièrement des articles à L'Appel de Cthulhu. Sachez aussi qu'il existe de nombreux fanzines qui s'intéressent à ce jeu. Renseignez-vous auprès de votre boutique habituelle ou sur notre site internet (www.descartes-editeur.com).

Œuvres de Lovecraft

La meilleure version des œuvres de Lovecraft est, sans conteste, l'édition en trois volumes proposée par Robert Laffont dans la collection Bouquins. Ces trois énormes tomes de 1 200 pages contiennent l'intégralité des nouvelles et romans fantastiques de Lovecraft, ainsi que divers textes rédigés par ses disciples. Vous les trouverez sans difficulté dans n'importe quelle bonne librairie.

Il existe de nombreuses éditions de poche des œuvres de Lovecraft, mais il ne s'agit que de recueils partiels ou d'anthologies. Si vous ne pouvez pas vous offrir l'intégrale de Robert Laffont, procurez-vous les titres publiés chez Denoël dans la collection Présence du Futur : Dans l'abîme du temps, Je suis d'ailleurs, La couleur tombée du ciel et Par-delà le mur du sommeil. Sachez également que Presses Pocket a entrepris depuis plusieurs années la publication d'ouvrages écrits par Lovecraft et ses disciples.

Figurines

Les figurines "officielles" pour L'Appel de Cthulhu sont réalisées par RAFM Co, Inc., 20 Parkhill Road East, Cambridge, Ontario, N1R 1P2, Canada. Elles sont largement distribuées en France et vous les trouverez dans la plupart des magasins de jeux. Mais d'autres figurines peuvent tout aussi bien convenir.

Trouver une histoire précise

Les œuvres de Lovecraft ont fait l'objet de nombreuses éditions, mais la meilleure est celle publiée en trois volumes par Robert Laffont en collection Bouquins, dont le contenu est détaillé ci-dessous.

Tome 1 — Dagon, Nyarlathotep, La Cité Sans Nom, Le Molosse, Azathoth, Le Festival, Le Descendant, L'Appel de Cthulhu, L'Étrange Maison Haute dans la Brume, La Couleur Tombée du ciel, L'Affaire Charles Dexter Ward, L'Abomination de Dunwich, Celui qui chuchotait dans les ténèbres, Les Montagnes Hallucinées, Le Cauchemar d'Innsmouth, La Maison de la Sorcière, Le Monstre sur le Seuil, Dans l'abîme du temps, Celui qui hantait les ténèbres, La Petite Bouteille de Verre, La Caverne Secrète, Le Mystère du Cimetière, Le Vaisseau Mystérieux, La Bête de la Caverne, L'Alchimiste, Légendes et Mythes de Cthulhu (textes des disciples d'HPL), L'art d'écrire selon Lovecraft.

Tome 2 — La Tombe, Souvenir, Par-delà le mur du sommeil, La Transition de Juan Romero, Le Terrible Vieillard, Le Temple, Faits concernant feu Arthur Jermyn, De l'au-delà, L'image dans la maison déserte, La Rue, Ex oblivione, La Tourbière Hantée, Je suis d'ailleurs, La Musique d'Erich Zann, Herbert West réanimateur, Hypnos, La Peur qui rôde, Ce qu'apporte la lune, Les Rats dans les Murs, L'Indicible, La Maison Maudite, Horreur à Red Hook, Lui, Dans le caveau, Air froid, Le Modèle de Pickman, Le Peuple Ancien, Le Clergyman Maudit, Le Livre, La Chose dans la Clarté Lunaire, Le Défi d'Outre-Espace, L'Horreur dans le Musée et autres révisions, Fungi de Yuggoth et autres poèmes fantastiques, Épouvante et Surnaturel en Littérature.

Tome 3 — La malédiction de Sarnath (Polaris, Le bateau blanc, La malédiction de Sarnath, L'arbre, Les chats d'Ulthar, Les autres dieux, Celephaïs, La quête d'Iranon), Démons et Merveilles (Le témoignage de Randolph Carter, À la recherche de Kadath, La clé d'argent, À travers les portes de la clé d'argent), Rêves et Chimères, Parodies et Pastiches, Les collaborations Lovecraft-Derleth (Le rôdeur devant le seuil, Le survivant, Le jour à Wentworth, L'héritage Peabody, La lampe d'Alhazred, La fenêtre à pignon, L'ancêtre, L'ombre venue de l'espace, Le retour d'Hastur, Les engoulevents de la colline, Quelque chose en bois, Le pacte des Sandwin, La maison dans la vallée, Le sceau de R'lyeh, La maison de Curwen Street, La vigie céleste, La gorge au-delà de Salapunco, Le gardien de la clé, L'île noire, La chambre condamnée, Le pêcheur du Falcon Point, Le Trou des Sorcières, L'ombre dans la mansarde, Les frères de la nuit, L'horreur de l'Arche centrale, L'argile bleue d'Innsmouth, Les veilleurs hors du temps.

Pages Web, Newsgroup

La page web www.chaosium.com propose des informations sur Chaosium, ses publications, des catalogues

mis à jour et les procédure de commande, des images couleurs des couvertures des livres, des descriptions de livres, des annonces de nouveautés, etc. Il comporte également de nombreux liens avec des sites cthulhoïdes ou avec des sites à caractère cthulhoïde.

Fiction sur L'Appel de Cthulhu

Chaosium édite de six à douze titres par an concernant le Mythe de Cthulhu et des sujets ou des auteurs qui y sont associés. La plupart de ces livres contiennent une introduction de Robert M. Price, et souvent une histoire appropriée de Lovecraft. Un certain nombre de ces ouvrages ont été traduits en français par la société Oriflam et vous les trouverez dans la liste ci-dessous. Cette liste est à jour au mois de publication de cet ouvrage. Les prix sont variables. Consultez le site web ou un catalogue pour plus d'informations.

Le Cycle d'Azathoth — Auteurs divers dont August Derleth, Ramsey Campbell, Lin Carter - 288 pages. Ce recueil de nouvelles et de poèmes illustre l'importance d'Azathoth, déité amorphe et incarnation du Chaos dans la cosmologie lovecraftienne. Cette anthologie comprend 16 nouvelles retraçant le long développement de cette entité au fur et à mesure que les héritiers de Lovecraft s'y sont attaqués pour la développer et l'enrichir.

Le Cycle de Cthulhu — Auteurs divers dont August Derleth, H. P. Lovecraft, Alan Dean Foster - 288 pages. Premier ouvrage de cette collection, le Cycle de Cthulhu est composée de 13 nouvelles se rapportant à l'entité majeure du mythe lovecraftien. Chacun offre sa vision dans un esprit traditionnel ou moderne et l'ensemble dépeint le Grand Ancien de manière riche et variée.

Le Cycle de Dunwich — Auteurs divers dont H. P. Lovecraft, August Derleth, Ben Indick - 288 pages. Les auteurs de ce recueil se sont tous penchés sur l'un des lieux les plus étranges immortalisé par Lovecraft, la cité de Dunwich dans sa célèbre nouvelle "l'Abomination de Dunwich" reprise dans ce recueil. Cette ville imaginaire a inspiré les différents successeurs de Lovecraft qui se sont replongés dans l'atmosphère méphitique de cette ville de Nouvelle-Angleterre.

Le Cycle de Nyarlathotep — Auteurs divers dont H. P. Lovecraft, August Derleth, Robert E Howard, Lin Carter - 288 pages. Les écrivains présents dans ce recueil de nouvelles et de poèmes constituent, dans l'ensemble, la seconde génération d'auteurs admirateurs de Lovecraft. Ce cycle illustre l'influence constante de Nyarlathotep et présente celui que l'on appelle le Dieu aux Mille Formes ou le Puissant Messager des Dieux du Grand Extérieur sous certains de ses aspects les plus connus. Parmi ceux-ci, c'est sans conteste la présence de Nephren-Ka, le terrible Pharaon Noir de l'Égypte dynastique, qui domine. Cette anthologie comprend une longue nouvelle de Lin Carter.

Le Cycle de Shub-Niggurath — Auteurs divers dont Ramsey Campbell, Lin Carter, David Kaufman - 288 pages. Ce recueil de nouvelles propose l'œuvre la plus complète sur cette divinité, également appelée la Chèvre aux Mille Chevreaux, créée par H. P. Lovecraft. Le lecteur pourra ainsi découvrir combien sont diverses les conceptions que les auteurs présentés ont de cette entité.

Le Livre de Iod — Henri Kuttner - 256 pages. Ces 13 nouvelles fantastiques, pour la plupart inédites, prennent comme trame IOD, un Grand Ancien créé par Kuttner qui élabora à sa suite toute une mythologie propre. Ces nouvelles, récentes dans l'œuvre de Kuttner, sont donc plus proches des écrits de Lovecraft. À son époque, Kuttner était l'un des maîtres du genre et il nous fait participer au travers de ces écrits à une vision complètement novatrice du mythe de Cthulhu.

Les Disciples de Cthulhu — Auteurs divers dont Ramsey Campbell, Brian Lumley, James Wade - 288 pages. La première édition de cette anthologie fut publiée en 1976. À l'époque, c'était le premier recueil de nouvelles originales écrites par des auteurs professionnels. L'une de ces histoires, "l'Attraction" de Ramsey Campbell, fut nominée pour le Prix Nebula, fait unique dans les annales du mythe.

Les Légendes Xothiques — Lin Carter - 320 pages. À travers ce recueil de nouvelles, Lin Carter, qui s'est présenté comme le "Dernier Disciple", perpétua la tradition des ouvrages centrés sur le fameux mythe de Cthulhu. Les Légendes Xothiques nous présente la sombre menace contenue dans les "legs de Copeland", du nom de l'archéologue qui rassembla une vaste collection de reliques et d'idoles lors de ses voyages dans les îles du Pacifique.

Les Mystères du Ver — Robert Bloch - 320 pages. Ce recueil précieux regroupe 16 nouvelles fantastiques s'appuyant sur différents concepts ou entités chers à H. P. Lovecraft (Nyarlathotep, Nephren-Ka, Arkham, etc.). Robert Bloch rend hommage au maître par ces textes dont certains sont pratiquement introuvables.

Récits Chthoniens — Auteurs divers dont Brian Lumley - 256 pages. La plupart des nouvelles de ce livre sont totalement inédites en français. Lors de la publication de ce recueil célébrant son œuvre, Brian Lumley a généreusement permis de republier certaines de ses nouvelles les moins connues, dont "Spaghettis", "La Cité Hors du Temps" et "Un Monde de Béton". Ce dernier titre est incontournable car c'est là que l'on trouve la plus célèbre des créations de Lumley, les Cthoniens.

Ouvrages non encore traduits :

Cthulhu's heir — un recueil de nouvelles originales sur le Mythe de Cthulhu.

Made in Goatswood — de nouveaux contes qui se situent dans l'univers de Ramsey Campbell, la Vallée de la Severn, où interviennent les Insectes de Shaggaï, Nodens, Eihort et d'autres.

The Hastur Cycle 2nd ed. — l'horreur de Chambers et Machen à Karl Edward Wagner et Ramsey Campbell.

Informations

The Necronomicon — contes sur, citations et essais provocateurs sur le livre perturbant d'Abdul al Hazred.

Singers of Strange Songs — des histoires inédites célébrant Brian Lumley et son apparition comme Invité d'Honneur au NecronomiCon. Comprend deux textes rares de Lumley.

The Scroll of Thoth — recueil des fictions de Richard L. Tierney sur le Mythe.

The Innsmouth Cycle — "Shadows over Innsmouth", Dunsany, Chambers, Irvin S. Cobb, deux textes par James Wade, Stephen Mark Rainey, John S. Glasby, huit autres histoires et poèmes.

The Complete Pegana — l'œuvre la plus aboutie, la plus concentrée de Dunsany, qui décrit le monde cruel et éclatant de Pegana et les dieux qui le gouverne. Texte intégral de *The Gods of Pegana, Time and the Gods* et "Beyond the Fields We Know". Regroupés dans un même volume pour la première fois.

Nightmare's Disciple — un nouveau roman du Mythe truffé de scènes brillantes. Un tueur en série cinglé rôde.
Encyclopedia Cthulhunia — le Mythe de Cthulhu de A à Z. Cette nouvelle édition est beaucoup plus détaillée que la première.

The Ithaqua Cycle — commence avec le "Wendigo" de Blackwood; trois sélections d'Auguste Derleth et un époustouflant Stephen Mark Rainey.

Tales out of Innsmouth — un second recueil sur Innsmouth. Presque que des histoires inédites.

The Book of Eibon — le livre maléfique, sa véritable histoire et son cercle d'influence. Clark Ashton Smith, Lin Carter, Richard L. Tierney, Stephen Sennitt, Joseph S. Pulver, et d'autres.

Autres Publications

Fortean Times, "un magazine mensuel d'informations, de critiques et de recherches sur les phénomènes et les expériences étranges, les curiosités, les prodiges et les prédictions". Sensible, amusant, présentation impertinente, tente d'avoir une ligne éditoriale honnête. Pour les abonnements au Royaume-Uni et en Europe, s'adresser à Fortean Times, FREEPOST (SW6096), Bristol BS21 0BR U.K. Pour l'Amérique du Nord, Fenner Reed & Jackson Inc., Box 754, Manhaset, NY 11030 U.S.A.

Cryptozoology Review, 137 Atlas Avenue, Toronto, Ontario, Canada M6C 3P4. Écrire pour tout renseignement sur les abonnements. Comme le titre l'indique, espèces inconnues, vestiges, survivants anormaux, etc. Vous cherchez des informations sur ces dinosaures qui existent peut-être encore au fin fond des jungles du Congo ? — Regardez là.

Strange Magazine, P.O. Box 2246, Rockville, MD 20847. Mystères, curiosités, essais souvent bien écrits. Voir sur leur site web : http :/www.strangemag.com des lectures très intéressantes. Publication biannuelle.

Les magazines de jeu tels que *Dragon*, *Pyramide* ou *Games Monthly* contiennent souvent des articles sur les suppléments pour L'Appel de Cthulhu, bien qu'ils aient souvent de six mois à un an de retard sur la parution. *The Unspeakable Oath* est un excellent magazine consacré à Cthulhu et à des sujets en rapport (Pagan Publishing, 4542 18th Street, Apt. 4, Sattle, WA 98105). *Lovecraft Studies* est plus orienté vers la littérature; *Crypt of Cthulhu* associe articles et fictions; *Cthulhu Codex* contient essentiellement des fictions originales traitant du Mythe. Pour ces trois derniers titres, contacter Necronomicon Press, 101 Lockwood Street, West Warwick, RI 02893.

Éditions en langues étrangères

En plus de son édition originale américaine, L'Appel de Cthulhu a été traduit en huit langues.

Édition américaine — pour toute question portant sur *Call of Cthulhu*, écrivez à Chaosium Inc., 950-A, 56th Street, Oakland CA 94608-3129, USA.

Édition finlandaise — pour toute question portant sur la future traduction, écrivez à TK-Kustannus Oy, Fredikinkaty 14 1 2-3, 00120 Helsinki, Finlande.

Édition française — pour toute question portant sur *L'Appel de Cthulhu*, écrivez à Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

Édition allemande — pour toute question portant sur *Auf Cthulhus Spur*, écrivez à Pegasus Spiele, Dieselstrasse 1, 61169, Friedberg, Allemagne.

Édition hongroise — pour toute question portant sur *Cthulhun Kutsu*, écrivez à Latomas Kerekedelmi is Szolgaltats Betiti Tarasag, 8000 Szikesfehirvar, Radnsti tir 1, Hongrie.

Édition italienne — pour toute question portant sur *Il Richiamo di Cthulhu*, écrivez à Stratelibri s.r.l., Via Paisiello n° 4, 20131 Milano, Italie.

Édition japonaise — pour toute question, écrivez à Hobby Japan Co., Ltd., 5-26-5 Sendagaya, Shibuya-Ku, Tokyo 151, Japon.

Édition polonaise — pour toute question portant sur *Zew Cthulhu*, écrivez à Wydawnictowo MAG, Jacek Rodek, 00-657 Warszawa, Pologne.

Édition espagnole — pour toute question portant sur *La Llamada de Cthulhu*, écrivez à JOC Internacional, Sant Hipòlit 20, 08030 Barcelona, Espagne.

Vous recherchez un livre particulier ?

Le mieux est de commencer par les bouquinistes, mais certains magazines spécialisés, comme *Locus*, contiennent des publicités pour des libraires spécialisés. Certains sites web ne manquent pas d'intérêt : essayez http ://www.alapage.com et http ://www.abebooks.com.

Créer votre investigateur

Investigateurs prêts-à-jouer voir page 306

1. Déterminez les caractéristiques

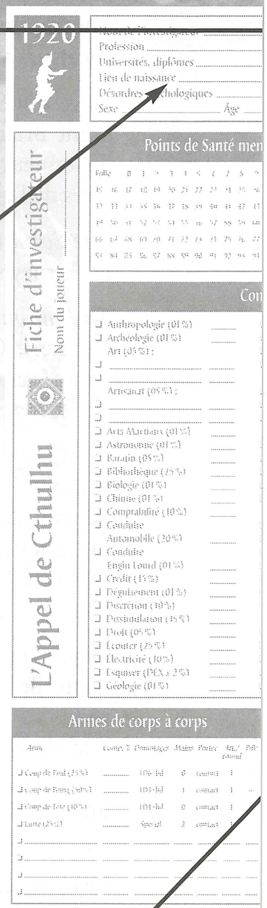


Munissez-vous d'une *Fiche d'Investigateur* vierge correspondant à la période dans laquelle vous allez jouer. Inscrivez votre nom dans l'espace prévu à cet effet sur le côté gauche.

- Déterminez les caractéristiques FOR, CON, POU, DEX et APP en lançant cinq fois 3D6. Notez les résultats de ces jets dans la case située en haut et à droite de la fiche. Utilisez un crayon de papier et n'appuyez pas trop fort de façon à pouvoir éventuellement les gommer.
- Déterminez la TAI et l'INT en lançant deux fois 2D6+6. Reportez sur la fiche les résultats de ces jets.
- Lancez 3D6+3 pour l'ÉDU. Inscrivez le résultat obtenu.
- Pour calculer la SAN, multipliez le score en POU par 5 et notez le produit de cette multiplication à l'endroit adéquat.

Ces chiffres constituent le squelette de votre investigateur. Prenez soin de donner de la consistance à votre personnage en imaginant des raisons expliquant les scores que vous avez obtenus aux dés.

Si vous voulez définir quelqu'un qui exerce une profession précise, consultez les notes de l'encadré "Méthodes optionnelles", page 42.



6. Déterminez les renseignements complémentaires

Quelques rubriques sont encore à remplir — pas forcément maintenant — au recto de la fiche d'investigateur. En dessous de la ligne réservée au nom de l'investigateur, indiquez les universités qu'il a fréquentées, les diplômes qu'il possède et un lieu de naissance vraisemblable.

- En cours de jeu, il pourra être affligé de désordres psychologiques et de cicatrices.
- Son âge doit être au moins égal à son ÉDU+6. Si vous voulez qu'il soit plus vieux, ajoutez, pour chaque tranche de dix ans au-dessus de ce minimum, 1 point en ÉDU et répartissez 20 points de pourcentage supplémentaires entre les compétences relatives à sa profession. Pour tenir compte du vieillissement, retirez également 1 point en FOR, CON, DEX ou APP, au choix, par décennie additionnelle.

Le verso de la fiche d'investigateur s'explique pratiquement par lui-même. Voir dans le chapitre *À propos des Investigateurs*, le paragraphe "Verso de la Fiche", page 42.



5. Déterminez les armes

La rubrique *Armes de corps à corps* (en bas, à gauche de la fiche) comporte quatre "attaques à mains nues". Inscrivez le pourcentage de compétence de chacune, ainsi que leurs dommages tels qu'ils sont indiqués sur la *Table des Armes* p. 62-63. Si votre personnage bénéficie d'un bonus aux dommages, notez-le après les dommages de chaque attaque (par exemple, avec un bonus de +1D4, les dommages de la compétence Coup de Poing sont de 1D3+1D4).

Les épées et les couteaux sont des armes de corps à corps, alors que les pistolets et les fusils de chasse sont des armes à feu.

Tenez compte de l'époque en ce qui concerne les armes à feu. Les fusils d'assaut M16 n'existaient pas dans les années 1920.

Si vous attribuez des points à une arme à feu particulière, ajoutez le même nombre de points à la compétence correspondant à la classe de l'arme en question (fin de la liste des compétences). Ainsi, par exemple, si vous choisissez d'utiliser un revolver calibre 38 et ajoutez 20 points aux chances de base de toucher avec cette arme, le pourcentage associé passe à 40 %. La compétence Armes de Poing (juste au-dessus) passe aussi à 40 % et la capacité de l'investigateur à faire mouche avec d'autres armes de poing augmente de même de 20 %.

Revenus et patrimoine des investigateurs

Choisissez une époque et lancez ensuite 1D10 afin de déterminer le revenu annuel de votre personnage exprimé en dollars.

DANS LES ANNÉES 1890. 1 = 500 $ + nourriture et logement, 2 = 1 000 $, 3 = 1 500 $, 4 = 2 000 $, 5 = 2 500 $, 6 = 3 000 $, 7 = 4 000 $, 8 = 5 000 $, 9 = 7 500 $, 10 = 10 000$.

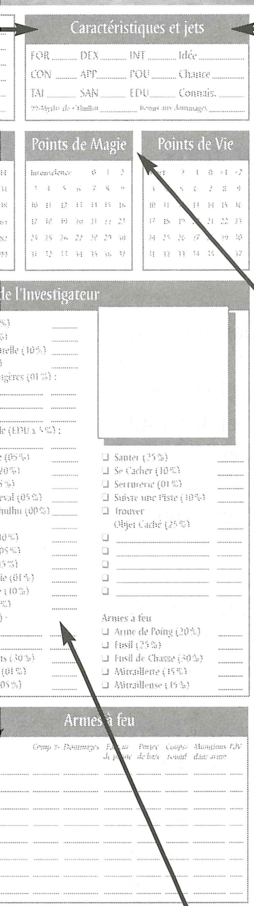
DANS LES ANNÉES 1920. 1 = 1 500 $ + nourriture et logement, 2 = 2 500 $, 3+4 = 3 500 $, 5 = 4 500 $, 6 = 5 500 $, 7 = 6 500 $, 8 = 7 500 $, 9 = 10 000 $, 10 = 20 000$.

DANS LES ANNÉES 1990. 1 = 15 000 $, 2 = 25 000 $, 3 = 35 000 $, 4 = 45 000 $, 5 = 55 000 $, 6 = 75 000 $, 7 = 100 000 $, 8 = 200 000 $, 9 = 300 000 $, 10 = 500 000$.

Tous les investigateurs ont des possessions estimées à cinq fois leur revenu annuel. Un investigateur des années 1990 qui gagne 55 000 $ possède donc aussi 225 000 $. Un dixième de ces possessions revêt la forme d'argent liquide déposé en banque. Un autre dixième est composé d'actions, d'obligations et de lettres de crédit qui ne sont pas convertibles en moins de 30 jours. Le reste est constitué de propriétés, livres rares, etc., suivant ce qui semble approprié pour le personnage.

Créer votre investigateur

Voir aussi | Compétences : p. 61
Armes : p. 62
Professions : p. 40



2. Déterminez les jets de caractéristiques

- Multipliez l'INT, le POU et l'ÉDU par 5 afin de calculer respectivement les scores en Idée, Chance et Connaissance. Notez les résultats de ces multiplications aux emplacements appropriés.
- Additionnez la FOR et l'INT, puis déterminez le *bonus aux dommages* de votre personnage en consultant la table ci-contre. Notez ce bonus sur la fiche. Attention : il peut être positif, négatif ou nul.
- À côté de *99 - Mythe de Cthulhu*, notez le nombre 99. Chaque fois que votre investigateur développera ses connaissances en Mythe de Cthulhu, vous devrez diminuer ce nombre d'un montant équivalent.

3. Déterminez les points de caractéristiques dérivés

L'espace réservé aux *points de Vie* se trouve juste en dessous des caractéristiques. Additionnez la CON et la TAI et divisez cette somme par 2 en arrondissant les fractions à l'unité supérieure. Entourez le nombre ainsi obtenu sur la fiche. Chaque fois que votre investigateur sera blessé, vous devrez biffer d'un trait de crayon les points de Vie qu'il perdra, et effacer ces marques quand il les récupérera. Le nombre entouré d'un cercle représente les points de Vie optimaux de votre personnage.

Entourez le nombre correspondant au score en POU dans la rubrique *Points de Magie.* Vous devrez biffer d'un trait de crayon les points perdus ou dépensés, et effacer ces marques quand il les récupérera. Le nombre entouré d'un cercle représente les points de Magie optimaux de votre personnage.

Entourez le nombre correspondant à la caractéristique SAN dans la rubrique *Santé Mentale.* Comme votre investigateur pourra perdre ou gagner des points de Santé Mentale au cours de ses aventures, vous devrez chaque fois encercler le nombre correspondant à ces changements. La caractéristique SAN, elle-même, ne sera jamais modifiée, sauf changement du POU. Quand votre investigateur commence à accumuler des points en Mythe de Cthulhu, noircissez un nombre équivalent de points de Santé Mentale, en commençant par 99 et en rétrogradant. Les points noircis représentent un plafond que le nombre de points de Santé Mentale ne pourra jamais dépasser.

4. Déterminez la profession et les compétences

A. Consultez le tableau *Revenus et Patrimoine des investigateurs* (page ci-contre, en bas à gauche). Reportez-vous au paragraphe correspondant à l'époque à laquelle vous allez jouer et lancez 1D10. Vous saurez ainsi quels sont les moyens financiers de votre investigateur. Notez ces renseignements au dos de la fiche.

B. Choisissez une profession qui corresponde aux caractéristiques et revenus de votre investigateur. Si aucun des exemples de professions présenté au chapitre "À propos des Investigateurs" ne vous convient, consultez votre Gardien et créez en une autre. Si vous voulez que votre investigateur ait des prédispositions pour une activité, appliquez une des méthodes données dans l'encadré "Méthodes optionnelles", page 37, et revenez ici.

Distribuez les points de Profession de votre investigateur entre les compétences adéquates. Pour savoir à quoi correspondent exactement les diverses compétences, reportez-vous au chapitre *Règles et compétences*, page 61.

Multipliez l'ÉDU de l'investigateur par 20 afin de déterminer le nombre de points que vous devez répartir entre les compétences correspondant à sa profession, huit le plus souvent. Toutes les compétences sont inscrites au recto de la fiche d'investigateur. Une compétence peut être montée jusqu'à 99 %.

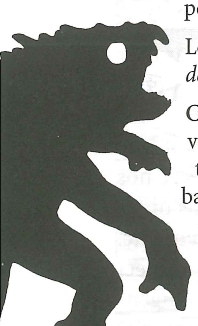
Les caractéristiques des armes blanches et des armes à feu sont détaillées sur la *Table des Armes*, pages 62-63. Reportez les informations utiles sur votre fiche d'investigateur.

C. Allouez les points correspondant aux intérêts personnels : multipliez l'INT de l'investigateur par 10. Répartissez le nombre de points ainsi obtenus entre les compétences de votre choix, Mythe de Cthulhu excepté. Ajoutez ces points aux chances de base imprimées sur la fiche d'investigateur et inscrivez le total dans l'espace prévu à cet effet.

Répartissez tous les points dont vous disposez. Les points non utilisés sont perdus.

Les compétences concernant les armes sont rassemblées dans les cases Armes de corps à corps et Armes à feu, en dessous des compétences.

Il n'est pas utile de "monter" toutes les compétences. Il vaut parfois mieux avoir une seule compétence à 70 ou 80 %, que deux à 35 ou 40 %.



Bonus aux dommages

FOR + TAI	bd
02 à 12	-1D6
13 à 16	-1D4
17 à 24	aucun
25 à 32	+1D4
33 à 40	+1D6
41 à 56	+2D6
57 à 72	+3D6
73 à 88	+4D6

Pour chaque tranche supérieure de 16 points, ajoutez 1D6 supplémentaire.





À propos des investigateurs

Où nous abordons le contexte de leur création, divers éléments importants pour tous les personnages et l'éternelle question du background.

Dans L'Appel de Cthulhu, les joueurs incarnent des "investigateurs", ainsi dénommés parce qu'ils passent le plus clair des parties à mener des investigations ou enquêtes. Si Anthropologie est la première compétence de la liste que l'on trouve sur les fiches d'investigateurs, cela est tout simplement dû au hasard du classement alphabétique. En revanche, il est révélateur que cette première compétence ne soit pas quelque chose du genre Aïkido ou Attaque (les premières compétences de combat n'apparaissent que bien après). En effet, les investigateurs ne sont pas des machines de combat. Ils se distinguent surtout du commun des mortels par les secrets dont ils ont connaissance.

Sous la fine couche des réalités apparentes, ils ont découvert une vérité terrifiante. Nous vivons dans un univers de folie totale et d'horreur indicible. Les lois de la physique ne sont pas immuables et peuvent varier selon les lieux. L'Humanité s'est développée dans une minuscule enclave protégée, qui est soumise à une partie seulement des véritables lois de la nature. Partout ailleurs s'étend un infini cosmique parsemé de mondes vacillants, dans lequel rôdent et divaguent des forces incompréhensibles.

Les autres mondes et les autres êtres vivants sont très différents de ce que nous connaissons. Rares sont les choses extrêmement puissantes de l'Ailleurs qui sont venues sur notre Terre. Vous en apprendrez plus sur elle dans le chapitre consacré au Mythe de Cthulhu.

Les hommes qui sont amenés à comprendre, voire à admirer, cette mythologie extraterrestre finissent toujours par en être affectés (ce qui se traduit dans le jeu par l'accumulation de points en Mythe de Cthulhu). Le fait de devoir substituer de nouvelles vérités à leurs anciennes croyances est un processus qui dégrade progressivement leur équilibre psychique et leur fait graduellement perdre le sens des réalités. Quelles que soient leurs convictions, ils sont voués à la folie. (Voilà pourquoi les règles prévoient que chaque fois que les points en Mythe de Cthulhu augmentent, le maximum de Santé Mentale doit diminuer).

Tôt ou tard, les investigateurs prennent conscience de leurs propres limites et comprennent qu'une personne seule n'a aucune chance contre les dangers et puissances du Mythe. Certains acceptent alors de se sacrifier, tels des soldats pendant une guerre; d'autres prennent leur retraite d'anciens combattants. En agissant ainsi, ils ne font pas acte de défaitisme; ils se contentent de passer le flambeau à ceux, plus jeunes, plus forts maintenant, qui sauront poursuivre leur œuvre.

L'Appel de Cthulhu se veut un jeu réaliste. Comme dans la vie réelle, les personnages des joueurs peuvent mourir et ne sont pas des "super héros". Ils doivent savoir faire face à des conflits émotionnels, tout autant qu'à des fusillades. Beaucoup de compétences utiles dans la vie de tous les jours (Comptabilité, par exemple) ont une grande importance dans le jeu... sans pour autant influencer les aptitudes au combat d'un investigateur. L'Appel de Cthulhu se situe dans un contexte historique réel, et non dans un univers imaginaire hors du temps. Il met en œuvre des sociétés bien plus complexes que les accumulations de *tavernes-chaumières-châteaux* caractéristiques de nombreux autres jeux. Ces sociétés ont des intérêts et des priorités qui leur sont propres. Elles ont aussi leurs manières bien à elles de s'occuper des quidams qui causent des troubles, attirent par trop l'attention ou représentent un danger réel pour les institutions.

Comme toute chose, le jeu de rôle s'améliore avec la pratique. Ayez toujours une bonne idée du caractère de votre investigateur avant de le lancer dans une aventure. Laissez-lui aussi la possibilité d'évoluer et d'être modelé par les événements qui ponctueront son existence. Jouez plusieurs investigateurs, afin de ne pas toujours interpréter le même rôle. Choisissez vos personnages en fonction des scénarios et laissez ensuite l'action affiner leur personnalité. Et, surtout, ne vous embarrassez pas d'alter ego que vous n'aimez pas.

Le développement d'un investigateur dépend également de ses caractéristiques et de ses compétences, comme nous allons le voir plus loin. Mais, c'est l'imagination qui doit donner un sens à ces chiffres et son véritable intérêt au jeu.

Caractéristiques

Dans ce chapitre et les suivants nous parlerons seulement d'investigateurs, mais les remarques qui s'appliquent à eux valent également pour tous les personnages humains dignes d'intérêt, comme le Gardien pourra le constater.

Pour créer un investigateur, il faut commencer par tirer ses caractéristiques. Celles-ci sont les neuf valeurs chiffrées qui définissent un personnage. En règle générale, mieux vaut avoir des caractéristiques élevées plutôt que faibles. Elles sont un peu comme notre squelette et nos muscles : nos corps sont de taille et de proportions différentes, mais nous possédons tous une tête, un cœur, etc. Dans le jeu, chaque caractéristique représente un aspect particulier d'un investigateur : sa dextérité, son intelligence, etc. Ces éléments quantifiables permettent d'apprécier les capacités et la valeur relative d'un individu, tout en donnant des indices à son joueur quant à la manière dont il doit agir et réagir en cours de partie.

Les caractéristiques sont déterminées par des jets de dés pour la même raison que les joueurs de tennis utilisent un filet : c'est le contexte qui leur donne un sens.

Une fois tirées, les caractéristiques augmentent rarement, car les investigateurs sont censés être des adultes qui ont achevé leur croissance. Elles peuvent parfois diminuer à la suite d'une attaque magique ou d'une blessure. Bien que des suggestions à ce sujet soient proposées pour chacune d'elles, les effets d'une telle réduction sont largement laissés à l'appréciation du Gardien. Ces effets devraient dépendre de la situation et de l'atmosphère du moment ; ils pourront ainsi être horribles, graves... ou comiques. Quoi qu'il en soit, la perte de points dans une caractéristique est toujours un coup dur pour un investigateur. Sachez aussi qu'une personnalité approfondie bénéficie à tous les joueurs. Par leurs interactions, les investigateurs deviendront progressivement des êtres à part entière et donneront une saveur inimitable à vos parties.

FOR (Force)

La Force mesure la puissance musculaire d'un investigateur. Utilisez-la pour estimer quelles charges il peut soulever, pousser, tirer. Cette caractéristique a une grande influence sur les dommages qu'un personnage peut infliger en combat à mains nues ou avec une arme blanche. Si un investigateur voit sa Force réduite à 0, il se transforme en invalide grabataire.

CON (Constitution)

Cette caractéristique englobe la santé, la vigueur et la vitalité. Elle permet de savoir combien de temps un investigateur peut survivre lorsqu'il se noie ou qu'il suffoque. Elle mesure également la résistance aux empoisonnements et aux maladies. Les personnages qui ont une Constitution élevée possèdent généralement plus de points de Vie et supportent mieux les blessures et les attaques.

Des blessures graves ou de puissants sortilèges peuvent réduire cette caractéristique. Quand elle tombe à 0, l'investigateur meurt.

TAI (Taille)

Cette caractéristique est, en fait, une combinaison de la taille et du poids d'un investigateur. Employez-la quand vous désirez savoir si quelqu'un peut regarder par-dessus un obstacle, se glisser dans une ouverture exiguë ou se faire remarquer au milieu d'un groupe à plat ventre. La Taille sert également à déterminer les points de vie et le bonus aux dommages. Elle peut diminuer lorsqu'un personnage perd un membre, bien qu'en principe ce soit la DEX qui doive être réduite dans ce genre de cas. Logiquement, si un investigateur perd tous ses points de Taille, il devrait disparaître... dieu seul sait où !

INT (Intelligence)

L'Intelligence représente les facultés d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse d'un personnage, ainsi que l'acuité avec laquelle il perçoit son environnement. Dans certaines circonstances, le Gardien peut demander à un joueur de tenter un jet de pourcentage inférieur à plusieurs fois l'INT de son investigateur. Les jets d'Idée, 5 x INT, représentent la solution classique. Voir plus loin pour plus d'informations à ce propos.

Les concepts, plans ou déductions complexes étant plus difficiles, ils nécessitent en principe des jets inférieurs ou égaux à INT x 2 ou INT x 1. De tels jets permettent de savoir si un investigateur réussit à faire une déduction ou à mettre en corrélation diverses informations, sans avoir à solliciter les capacités personnelles — et pas toujours très pertinentes — de son *joueur*.

Un investigateur privé d'Intelligence ne peut être qu'un idiot bavant et bredouillant.

L'Intelligence sert à calculer le nombre de points d'intérêt personnel qui peuvent être distribués entre les compétences d'un nouvel investigateur. Elle permet aussi de savoir avec quelle rapidité un personnage peut apprendre un sortilège du Mythe de Cthulhu.

Méthodes optionnelles

Le tableau synoptique *Créer votre investigateur* résume le processus permettant de donner naissance à un nouveau personnage. À la fin de ce chapitre, vous pourrez également découvrir La Création d'Harvey Walters, la description d'une création de personnage, et des réflexions qui président à cette conception. Consultez l'une et l'autre pour des instructions plus précises.

Je n'aime pas mon investigateur

Tirer les caractéristiques ne prend qu'une ou deux minutes. Définir complètement le personnage nécessite par contre une demi-heure ou plus. Si les caractéristiques que vous avez tirées ne vous conviennent pas, oubliez-les et refaites vos tirages.

Mes jets sont toujours trop faibles

Avec l'accord du Gardien, faites un jet de 2D6+6 au lieu de 3D6. Le jet d'ÉDU est maintenu à 3D6+3.

Priorité à la profession ?

Le processus de création d'un investigateur suppose que vous allez déduire sa profession des caractéristiques obtenues, mais vous pouvez préférer commencer par le choix du métier ("Je veux créer un médecin"). Dans ce cas, vous allez devoir modeler les caractéristiques. Il existe pour cela plusieurs méthodes. Votre Gardien peut accepter une de celles qui suivent ou suggérer une autre manière de répondre à votre demande.

1) Mélangez vos huit jets de caractéristiques. Par exemple, votre investigateur obtient 11 en APP et 17 en ÉDU. Avoir 17 en ÉDU, est-ce utile pour une vedette de cinéma ? Inversez les valeurs. Votre investigateur a maintenant 17 en APP et 11 en ÉDU.

2) Transférez 3 points d'une caractéristique à une autre. Vous pouvez le faire trois fois au maximum.

3) En excluant la SAN, faites le total de vos points de caractéristique. Réattribuez les points à votre guise, en respectant les restrictions suivantes : ÉDU ne peut dépasser 21, FOR, CON, TAI, INT, POU, DEX et APP ne peuvent dépasser 18, aucune caractéristique ne peut être inférieure à 3.

Jets de dés importants

FOR, CON, POU, DEX, APP : lancez 3D6

TAI, INT : lancez 2D6+6	**ÉDU :** lancez 3D6+3
SAN : POU x 5	**Chance :** POU x 5
Idée : INT x 5	**Connaissance :** ÉDU x 5



Si le score en Intelligence semble être en contradiction avec une autre caractéristique, cela peut être l'occasion de renforcer le jeu de rôle. Ainsi, par exemple, un investigateur qui aura une INT faible et une ÉDU élevée, pourra être un professeur pédant ou un champion des jeux télévisés, un individu qui connaît beaucoup de choses… qu'il ne comprend pas vraiment. À l'inverse, une INT élevée et une ÉDU faible caractériseront certainement un individu ignorant — un garçon de ferme ou un pauvre immigrant qui vient juste d'arriver dans la grande ville — mais pas dépourvu de jugeote.

POU (Pouvoir)

Le Pouvoir mesure la volonté, ainsi que l'aptitude à employer la magie. Cette caractéristique n'a rien à voir avec l'ascendant sur les autres, qui relève uniquement du jeu de rôle. La quantité de Pouvoir ou de points de Magie (qui découlent directement du Pouvoir) mesure également la résistance aux attaques magiques et hypnotiques. Un personnage sans POU sera une sorte de zombie, incapable d'employer les forces occultes.

Pour réussir un *jet de Chance,* il faut exécuter un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 x POU. Voir plus loin pour plus d'informations à ce sujet. Au départ, la SAN d'un investigateur est égale à 5 fois son POU. Les points de Magie, à la différence des points de Pouvoir, peuvent être dépensés et récupérés; le POU lui-même change rarement.

Quelqu'un qui manie habilement la magie du Mythe de Cthulhu peut être capable d'augmenter son POU personnel. Le Gardien se référera au texte encadré "Comment font les sorciers", page 99.

DEX (Dextérité)

Les investigateurs qui possèdent un score élevé dans cette caractéristique sont plus rapides, plus agiles et plus adroits que les autres. Le Gardien peut demander à un joueur un jet de Dextérité afin de savoir si son personnage réussit à se rattraper à quelque chose lors d'une chute, à rester debout dans la tempête ou sur une banquise, à exécuter une tâche délicate ou à dérober un objet sans se faire remarquer. Comme pour les autres caractéristiques, la difficulté de ce jet dépend du multiplicateur choisi par le Gardien. Un investigateur sans DEX est incapable de coordonner ses mouvements et il doit réussir un jet de Chance chaque fois qu'il entreprend une tâche non intellectuelle.

En combat, le personnage doté de la DEX la plus élevée frappe et tire toujours le premier, et il peut donc ainsi avoir la possibilité de désarmer ou de mettre hors d'état de nuire un adversaire avant que celui-ci ait eu le temps de réagir.

La compétence Esquiver d'un investigateur est au départ égale à sa DEX x 2.

APP (Apparence)

Cette caractéristique mesure le charme, la beauté et le sex-appeal des investigateurs. Des jets d'APP peuvent être utiles — en conjonction, le cas échéant, avec des jets de Baratin ou de Marchandage — chaque fois qu'un personnage rencontre des alliés potentiels ou essaye de produire bonne impression sur une personne du sexe opposé. L'Apparence est une caractéristique superficielle, et la première impression que l'on a d'un individu peut se modifier avec le temps. Elle mesure seulement ce qu'il est possible de voir dans un miroir et ne reflète ni l'aptitude au commandement ni le charisme personnel. Un investigateur dépourvu d'APP sera d'une laideur repoussante, suscitant commentaires ou exclamations à chacune de ses apparitions.

ÉDU (Éducation)

L'Éducation mesure les connaissances formelles et factuelles que possède un investigateur, et donne des indications sur le nombre d'années qui lui ont été nécessaires pour acquérir ces connaissances. Cette caractéristique quantifie des informations, et non l'intelligence qui permet de les exploiter. Elle influe aussi sur le nombre de points de compétence dont peut disposer un personnage. Un jet sous 5 x ÉDU est appelé *jet de Connaissance,* voir plus loin pour plus de renseignements à ce sujet. Au moment de sa création, la compétence avec laquelle un investigateur sait Parler sa Langue Natale est aussi égale à 5 x ÉDU.

Sans ÉDU, un investigateur se comporterait comme un nouveau-né ou comme un amnésique ne connaissant rien du monde, un personnage probablement crédule et curieux.

Un score de 12 en ÉDU correspond généralement à une personne qui possède le baccalauréat ("high school graduate"). Un score supérieur indique que l'individu en question a passé quelques années sur les bancs de l'université.



Scène : un cimetière (I)

Avec un 16 dans cette caractéristique, il possède un diplôme spécialisé. Notez, toutefois, qu'un autodidacte peut très bien avoir une ÉDU élevée sans avoir fait de longues études.

Voir également le tableau *Créer votre investigateur*, pages 34-35.

SAN (Santé Mentale)

La Santé Mentale se calcule en multipliant le POU par 5. Bien qu'elle soit dérivée d'une autre, cette caractéristique est cruciale pour les investigateurs et remplit une fonction importante dans le jeu. Un chapitre entier lui est d'ailleurs consacré et il explique clairement les différences existant entre la caractéristique SAN proprement dite, les points de Santé Mentale et le maximum de Santé Mentale. Ainsi, par exemple, les points de Santé Mentale sont sujets à des fluctuations, alors que la SAN elle-même ne change que très rarement.

Un investigateur ne peut jamais posséder plus de 99 points de Santé Mentale ; 99 est en effet une valeur "maximale" qui correspond à un esprit d'une extrême résistance, capable d'encaisser sans broncher les chocs émotionnels les plus violents. En revanche, un personnage qui ne possède que 30 points de Santé Mentale aura un équilibre psychologique précaire et courra le risque de basculer dans la folie. Une confrontation avec la plupart des monstres du Mythe de Cthulhu — et certains événements naturels — peut entraîner une perte de points de Santé Mentale, de même que l'apprentissage et le lancement d'un sortilège ayant trait au Mythe.

Le nombre de points de Santé Mentale d'un investigateur ne peut jamais excéder 99, moins son pourcentage en Mythe de Cthulhu. Le maximum ainsi défini est une limite au-delà de laquelle il ne peut gagner de nouveaux points ou récupérer des points perdus.

Jets de caractéristiques

Le Gardien est invité à recourir aux jets de caractéristiques détaillés ci-dessous, quand une situation ne justifie pas l'emploi d'une compétence précise ou quand tous les investigateurs devraient avoir la possibilité d'effectuer un jet de dé.

Évolution des caractéristiques

Chaque fois que des caractéristiques changent, les jets qui en sont "dérivés" (ex : Chance, Idée ou Connaissance) doivent être aussitôt modifiés en proportion. Cette règle est également valable pour les points de Vie et le bonus aux dommages.

Les points de Magie, quant à eux, ne sont pas affectés immédiatement. L'investigateur dont le POU diminue peut quand même dépenser ses éventuels points excédentaires, mais il lui est ensuite impossible de les récupérer.

Jet d'Idée (INT x 5)

Le score en Idée représente l'intuition et l'aptitude à interpréter des faits. Lorsque aucune compétence ne paraît convenir à une situation donnée, un jet d'Idée peut permettre d'estimer la capacité d'un investigateur à résoudre un problème intellectuel. Un jet de ce type sera particulièrement utile pour savoir si un personnage a bien saisi le sens d'un événement auquel il a assisté, s'il éprouve un pressentiment étrange, s'il remarque quelque chose d'anormal, etc.

La compétence Trouver Objet Caché devrait être employée uniquement lorsque l'on cherche des indices ou des objets dissimulés. La Psychologie, quant à elle, est réservée aux relations entre individus.

Jet de Chance (POU x 5)

L'investigateur a-t-il pensé à amener un certain équipement ? Sera-t-il la première victime sur laquelle se jettera un Vagabond Dimensionnel ? Va-t-il marcher sur une latte pourrie ? Un jet de Chance vous permettra de répondre à toutes les questions de ce type.

La Chance est l'aptitude à se trouver au bon endroit, au bon moment. Cette caractéristique est souvent utile dans les situations dangereuses, particulièrement lorsque le Gardien souhaite que les investigateurs aient de bonnes chances de s'en sortir (ce genre de jet est généralement plus facile qu'un Sauter ou Esquiver).

Jet de Connaissance (ÉDU x 5)

Tout le monde possède des bribes de connaissances sur toutes sortes de sujets. Cette caractéristique représente celles qui ont été engrangées dans les tréfonds du cerveau d'un investigateur.

Il peut alors savoir si l'on peut mettre de l'acide sulfurique dans de l'eau ou de l'eau dans de l'acide sulfurique (qu'il ait ou non étudié la Chimie). Il est également capable de se souvenir de la géographie du Tibet (sans avoir besoin d'un jet en Navigation) ou de savoir combien de pattes possèdent les arachnides (même s'il n'a que 1 point en Biologie).

Les jets de Connaissance sont également très utiles pour identifier les langages employés aux quatre coins du monde.

Comme personne ne peut TOUT savoir, le score en Connaissance ne peut jamais dépasser 99, même quand un investigateur a une ÉDU de 21.

Bonus aux Dommages (FOR + TAI, voir table)

Toutes les créatures matérielles possèdent un *bonus aux dommages*. Cette expression prête toutefois à confusion, car le "bonus" en question peut parfaitement être négatif. Quoi qu'il en soit, sa raison d'être est facile à comprendre ; il est en effet logique que les créatures grandes et fortes infligent des dommages plus importants que les petites et faibles.

Pour déterminer un bonus aux dommages, additionnez la FOR et la TAI et comparez ensuite cette somme avec les valeurs indiquées sur la Table des Bonus aux Dommages. Pour chaque valeur, il est prévu un *bonus* exprimé sous la forme d'un jet de dé. Vous devrez ajouter le résultat de ce jet de dés aux dommages qu'inflige le personnage avec ses armes "naturelles" (ex : ses poings) ou des armes blanches (ex : gourdin, couteau… ou même chaise), qu'il frappe un ennemi ou un objet quelconque (comme une porte).

- Quand un personnage lance un objet, divisez son bonus aux dommages par 2.
- Ce bonus ne concerne pas les armes à feu et les attaques qui ne font intervenir ni la Force ni la Taille.
- Le Gardien ne devrait pas ajouter systématiquement le bonus aux dommages en cas d'attaque par morsure.
- Pour simplifier les choses, le Gardien peut parfaitement décider d'ignorer les bonus des personnages qu'il contrôle. Des bonus aux dommages "moyens" sont toutefois indiqués pour toutes les créatures décrites dans ces règles.



Exemples de professions

Il n'existe pas de "classes" dans L'Appel de Cthulhu. Un personnage peut donc exercer n'importe quelle profession. Dans la liste ci-dessous, celles qui sont précédées d'un astérisque sont particulièrement adaptées à des personnages lovecraftiens. Les autres ne sont citées qu'à titre d'exemples et peuvent éventuellement inspirer de nouveaux personnages non-joueurs (PNJ) au Gardien. Cette liste n'est nullement exhaustive, mais si vous voulez en créer de nouvelles, évitez de leur associer plus de huit compétences si vous ne voulez pas que la notion même de "profession" perde tout son sens.

La plupart des professions peuvent s'appliquer aux trois époques sans changement, mais les Pirates Informatiques et les Porte-Parole n'existent qu'à l'époque moderne.

* ANTIQUAIRE — Art, Artisanat, Bibliothèque, Histoire, Langue Étrangère, Marchandage, Trouver Objet Caché + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

ARTISTE — Art, Artisanat, Baratin, Histoire, Photographie, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

ARTISTE DE CABARET — Art, Baratin, Crédit, Déguisement, Écouter, Esquiver, Psychologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

ATHLÈTE — Arts Martiaux, Esquiver, Grimper, Lancer, Monter à Cheval, Nager, Sauter + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

AVOCAT — Baratin, Bibliothèque, Crédit, Droit, Marchandage, Persuasion, Psychologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

CRIMINEL — Arme de Poing, Baratin, Déguisement, Discrétion, Marchandage, Serrurerie, Trouver Objet Caché + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

DÉTECTIVE PRIVÉ — Baratin, Bibliothèque, Droit, Marchandage, Photographie, Psychologie, Serrurerie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

* DILETTANTE — Art, Artisanat, Crédit, Fusil de Chasse, Langue Étrangère, Monter à Cheval + 2 compétences au choix comme spécialités personnelles.

* ÉCRIVAIN — Bibliothèque, Histoire, Langue Étrangère, Langue Natale, Occultisme, Persuasion, Psychologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

FERMIER/BÛCHERON — Artisanat, Conduire Engin Lourd, Électricité, Histoire Naturelle, Mécanique, Premiers Soins, Suivre une Piste + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

INGÉNIEUR — Bibliothèque, Chimie, Conduire Engin Lourd, Électricité, Géologie, Mécanique, Physique + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

* INSPECTEUR DE POLICE — Baratin, Droit, Écouter, Marchandage, Persuasion, Psychologie, Trouver Objet Caché + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

* JOURNALISTE — Baratin, Bibliothèque, Histoire, Langue Natale, Persuasion, Photographie, Psychologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

* MÉDECIN — Biologie, Crédit, Latin, Médecine, Pharmacologie, Premiers Soins, Psychanalyse et Psychologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

MEMBRE D'UNE TRIBU — Écouter, Histoire Naturelle, Lancer, Marchandage, Nager, Occultisme, Trouver Objet Caché + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

MILITAIRE — Discrétion, Écouter, Esquiver, Fusil, Mécanique, Premiers Soins, Se Cacher + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

MISSIONNAIRE — Art, Artisanat, Histoire Naturelle, Mécanique, Médecine, Persuasion, Premiers Soins + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

MUSICIEN — Art, Artisanat, Baratin, Écouter, Marchandage, Persuasion, Psychologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

OFFICIER — Comptabilité, Crédit, Droit, Marchandage, Navigation, Persuasion, Psychologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

PARAPSYCHOLOGUE — Anthropologie, Bibliothèque, Histoire, Langue Étrangère, Occultisme, Photographie, Psychologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

PILOTE — Astronomie, Conduire Engin Lourd, Électricité, Mécanique, Navigation, Physique, Pilotage + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

PIRATE/CONSULTANT INFORMATIQUE — Baratin, Bibliothèque, Électricité, Électronique, Informatique, Langue Étrangère, Physique + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

POLICIER — Baratin, Droit, Esquiver, Lutte, Premiers Soins, Psychologie + 2 compétences choisies parmi les suivantes : Arts Martiaux, Conduire Automobile, Marchandage, Monter à Cheval, Trouver Objet Caché.

PORTE-PAROLE — Baratin, Crédit, Déguisement, Esquiver, Persuasion, Psychologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

PRÊTRE — Bibliothèque, Comptabilité, Écouter, Histoire, Langue Étrangère, Persuasion, Psychologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

* PROFESSEUR D'UNIVERSITÉ — Bibliothèque, Crédit, Langue Étrangère, Marchandage, Persuasion, Psychologie + 2 compétences choisies parmi les suivantes : Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Biologie, Chimie, Droit, Électronique, Géologie, Histoire, Histoire Naturelle, Médecine, Physique.

RÉVOLUTIONNAIRE — Bibliothèque, Dissimulation, Persuasion, Psychologie, Se Cacher + 2 compétences choisies parmi les suivantes : Chimie, Droit, Électricité, Fusil, Pharmacologie + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

VAGABOND — Baratin, Discrétion, Écouter, Histoire Naturelle, Marchandage, Psychologie, Se Cacher + 1 compétence au choix comme spécialité personnelle.

Points de Vie (moyenne de CON + TAI)

Toutes les créatures physiques possèdent des points de Vie, que l'on calcule en divisant par 2 la somme de leur CON et de leur TAI (les fractions doivent être arrondies à l'unité supérieure).

Lorsqu'un investigateur est blessé, utilisez un crayon pour biffer d'un trait les dommages qu'il a encaissés dans la rubrique *Points de Vie* sur sa fiche. Les points de Vie ainsi perdus sont récupérés à la cadence de 1D3 points par semaine de jeu. L'administration de "premiers soins" à un blessé (compétences Premiers Soins ou Médecine) permet toutefois de restaurer instantanément 1D3 points de Vie.

- Quand le total des points de Vie tombe en dessous de 3, l'investigateur concerné perd aussitôt conscience et ne peut plus influencer le déroulement de la partie en cours.

- Lorsque les points de Vie d'un investigateur sont réduits à 0 (ou à une valeur inférieure), il meurt, à moins que l'on ne réussisse à faire remonter au-dessus de 0 cette caractéristique avant la fin du round suivant. Voir à ce sujet les descriptions des compétences Premiers Soins et Médecine, pages 72 et 70.

Points de Magie (maximum = POU)

Un investigateur dispose d'un nombre de points de Magie égal à son POU. Ces points peuvent être dépensés pour lancer des sortilèges ou combattre des influences malignes. L'intégralité du potentiel en points de Magie peut se régénérer naturellement en 24 heures (calculez en proportion le temps nécessaire pour récupérer les pertes partielles).

Lorsqu'un investigateur n'a plus de points de Magie, il s'évanouit sous l'effet d'un épuisement émotionnel. Il reste alors inconscient aussi longtemps qu'il n'a pas récupéré au moins 1 point.

Quand le POU d'un personnage subit une réduction, ses points de Magie ne sont pas réduits avant qu'il les consomme. Ensuite, il ne peut récupérer les points dépensés qu'à concurrence du nouveau maximum défini par son Pouvoir modifié. Si le POU augmente, les points de Magie suivent immédiatement.

Background

Si les caractéristiques (et autres nombres dérivés) constituent les bases d'un investigateur, l'essentiel des idées et des aptitudes qui peuvent le rendre intéressant et agréable à jouer sont affaires de choix personnels et ne nécessitent aucun jet de dés.

En examinant attentivement une fiche d'investigateur, vous pourrez constater l'importance accordée aux indications portant sur les antécédents et les particularités des personnages. Toutes ces rubriques sont là pour vous aider à donner du corps à votre personnage.

Sexe de l'investigateur

Un investigateur peut aussi bien être une femme, qu'un homme. Les règles n'accordent aucune importance à la distinction des sexes et aucun n'a d'avantages sur l'autre. Certains scénarios publiés peuvent occasionnellement prendre en compte les préjugés sexistes de certaines sociétés, mais le Gardien est libre de ne pas en tenir compte.

Nom et âge

Les joueurs peuvent choisir n'importe quel nom qui leur paraît évocateur et intéressant pour leur investigateur. Son âge, en revanche, dépend en partie de son ÉDU — voir le tableau *Créer un investigateur*, pages 34-35.

Études, diplômes

Les joueurs peuvent attribuer n'importe quels diplômes à leurs investigateurs. Ceux-ci devraient toutefois être compatibles avec leur score en ÉDU, à moins qu'ils ne souhaitent interpréter un vantard ou un escroc, des types de personnages qui peuvent être intéressants à jouer.

Lieu de naissance

Choisissez le pays natal de votre investigateur. Les règles ne prévoient aucune pénalité et aucun avantage dépendant du pays ou de la culture d'origine. Ce choix détermine toutefois certains détails. Ainsi, par exemple, un investigateur né aux États-Unis a toutes les chances d'avoir l'anglais comme Langue Natale, alors qu'un autre originaire du Québec pourrait connaître le français. De même, un personnage qui a passé son enfance au Nouveau Mexique parlera peut-être l'espagnol ou le navajo, alors qu'un individu né à San Francisco pourrait très bien s'exprimer en cantonais…

Marques de naissance, cicatrices et désordres mentaux

Si, dans son passé, un investigateur a subi une mutilation ou un traumatisme quelconque, vous devez le noter sur sa fiche. En principe, ce genre de choses n'entraîne aucune pénalité, à moins, par exemple, que le personnage en question n'ait perdu un bras, une jambe ou un œil. Dans de tels cas, consultez votre Gardien.

Portrait

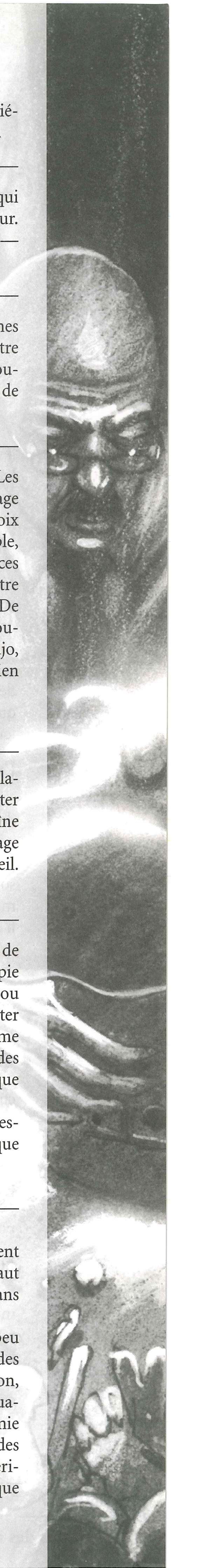
Vous pouvez, si vous le désirez, dessiner le portrait de votre investigateur ou utiliser à la place la photocopie d'une illustration appropriée choisie dans un magazine ou un livre. Ce portrait vous sera très utile pour présenter votre personnage aux autres joueurs ; une image, même petite, est souvent très évocatrice. Les stars du cinéma des années 20 et 30 peuvent parfaitement convenir, quelle que soit l'époque à laquelle vous jouez.

Et si votre investigateur n'a pas de portrait, utilisez l'espace prévu pour prendre en cours de partie des notes que vous pourrez ensuite reporter au dos de votre fiche.

Compétences et professions

L'espace réservé aux compétences couvre pratiquement les deux tiers du recto de la fiche d'investigateur. Il faut voir là une preuve de l'importance qu'elles revêtent dans L'Appel de Cthulhu.

Les compétences sont des pourcentages quelque peu arbitraires permettant d'estimer des aptitudes et des connaissances. Du fait même de leur relative imprécision, elles peuvent être employées dans toutes sortes de situations. Ainsi, par exemple, si un docteur en biochimie connaît bien les sciences biologiques, il y aussi de grandes chances pour qu'il connaisse les théoriciens et les expérimentateurs les plus réputés dans son domaine, ainsi que



Psychiatre

Un médecin peut aussi être psychiatre. Calculez sa valeur comme thérapeute en additionnant la moitié de sa compétence Médecine et la moitié de sa compétence Psychanalyse. Contrairement au psychanalyste, le psychiatre peut prescrire des médicaments et officie dans les hôpitaux.

Le psychiatre diagnostique les désordres mentaux et administre les traitements. Il est aussi capable d'identifier les symptômes pouvant être confondus avec des désordres mentaux. Voir page 78 et suivantes pour plus d'informations.

les journaux dans lesquels ils ont publié des articles et les lieux où ils travaillent. Prenons, si vous le voulez bien, un exemple plus concret : "Est-ce que Sam, mon investigateur, connaît un biologiste qui travaille à l'Université de Miskatonic ?" demande un joueur. Le Gardien réfléchit un instant et lui dit de tenter un jet en Biologie. Ce jet est réussi. "Oui," répond-il, "tu connais un certain Miller, un spécialiste des parasites. Peut-être saura-t-il identifier la créature que tu as trouvée…"

Les compétences peuvent être employées pour toutes sortes de choses. Elles couvrent pratiquement l'intégralité des connaissances humaines… ou, du moins, toutes celles qui peuvent avoir une utilité dans le cadre d'une partie de jeu de rôle.

Professions

Les professions fournissent des indications sur le passé des investigateurs. Elles sont également le reflet des compétences qu'ils possèdent actuellement. Choisissez toujours une profession en fonction des compétences qui lui sont rattachées — ne prêtez pas trop d'importance au métier qu'elle est censée désigner. N'oubliez pas qu'il n'existe pas de classes dans L'Appel de Cthulhu.

Les professions précédées d'un astérisque dans la liste ci-contre sont particulièrement "lovecraftiennes" : Antiquaire, Dilettante, Médecin, Écrivain, Inspecteur de Police, Journaliste et Professeur d'Université. Les autres, bien qu'elles ne correspondent à aucun héros de Lovecraft, peuvent néanmoins être choisies par les joueurs qu'elles intéressent.

Un groupe de compétences spécifiques est associé à chaque profession. Ainsi, un antiquaire est censé posséder Art, Droit, Bibliothèque, Histoire, Langue Étrangère, Marchandage, Trouver Objet Caché, ainsi qu'une autre compétence — choisie par le joueur — relative au passé propre du personnage. Certaines professions permettent de choisir deux compétences, d'autres ne laissent aucune possibilité de choix.

Points de compétence

Une fois qu'un joueur a choisi une profession, il doit multiplier l'ÉDU de son investigateur par 20, avant de répartir le produit de cette multiplication entre les différentes compétences correspondant à cette profession. Il n'est pas indispensable d'attribuer des points à toutes les compétences, mais ceux qui ne seront pas distribués seront perdus. Vous trouverez les définitions des compétences dans le chapitre *Règles et Compétences*, pages 61-73.

Additionnez ces points aux pourcentages pré-imprimés sur la fiche d'investigateur et notez les sommes obtenues à côté des compétences concernées. Ainsi, par exemple, si vous attribuez 25 points en Lancer, vous pouvez voir qu'il est déjà noté 25 % à côté du nom de cette compétence ; vous devez donc totaliser ces deux valeurs et inscrire 50 % à l'emplacement prévu à cet effet.

Aucune compétence ne peut dépasser 99 %. À l'exception de Mythe de Cthulhu, plus le pourcentage d'une compétence est élevé, mieux c'est.

Intérêts personnels

Les investigateurs ont aussi des violons d'Ingres et l'argent n'est pas leur unique motivation. Multipliez l'INT par 10 et distribuez les points ainsi calculés entre les compétences de votre choix, à l'exception de Mythe de Cthulhu.

Armes

Même si votre investigateur n'est pas foncièrement belliqueux, il peut savoir se servir de diverses armes. Étudiez un peu son passé personnel. Quelle que soit l'époque considérée, il y a toujours eu des gens qui — sans être véritablement des "experts" — connaissaient le maniement des armes. Sachez cependant qu'il vous faudra généralement utiliser des points d'intérêt personnel pour "monter" des compétences de ce type, à moins que vous n'ayez choisi une profession telle que Soldat, par exemple.

Verso de la fiche

Un investigateur peut être joué dès que ses caractéristiques et compétences ont été déterminées, mais à ce stade il reste encore beaucoup de choses à apprendre sur son compte. Nombre de questions n'ont pas été abordées, des questions qui n'exigent d'ailleurs pas nécessairement une réponse. Gardez-les cependant à l'esprit comme des possibilités, et notez vos décisions à ce sujet au verso de la fiche quand elles vous semblent amusantes ou pertinentes.

Revenus des investigateurs

Les questions matérielles peuvent très bien n'avoir qu'une faible influence sur le déroulement de vos aventures, mais si vous décidez de leur prêter attention, évitez de leur accorder une importance disproportionnée. Beaucoup de Gardiens ne font jamais référence à l'argent ou aux biens personnels, et la plupart des scénarios du commerce n'abordent pas non plus ces sujets. En fait, une comptabilité précise des revenus et des dépenses n'aura vraiment de sens et d'intérêt que dans le cadre d'une campagne détaillée… si le Gardien le désire.

Vous trouverez dans le tableau *Créer votre investigateur*, situé en tête de ce chapitre, un système permettant de déterminer les revenus d'un investigateur. Il ne s'agit toutefois que d'une "suggestion" qui peut parfaitement être modifiée par le Gardien en fonction de son style de jeu.

Le montant des revenus d'un personnage peut vous fournir des indications sur ses compétences professionnelles et la part de satisfactions ou de frustrations que son métier lui apporte.

Détails personnels

Vous n'avez pas besoin de vous creuser les méninges pour inventer un passé très original à vos personnages. Les idées les plus incongrues ont souvent une origine banale. Commencez par quelques détails simples, vous verrez que l'inspiration vous viendra tout naturellement.

Vous pouvez, par exemple, vous poser quelques questions élémentaires sur votre investigateur… Est-il amoureux ? Fiancé ? Marié ? A-t-il des enfants ? A-t-il connu des amours malheureuses, voire tragiques ?

Dans quelles écoles a-t-il étudié ? S'y est-il fait des amis ?

A-t-il, à un moment de sa vie, fait partie de l'armée ? Quand ? Où ? Dans quelles circonstances ? Qui étaient ses compagnons d'armes ? A-t-il reçu des décorations ou des citations ?

A-t-il une famille ? De quelle origine ? Petit à petit, décrivez père, mère, enfants, tantes, oncles, cousins, etc., vivants ou morts.

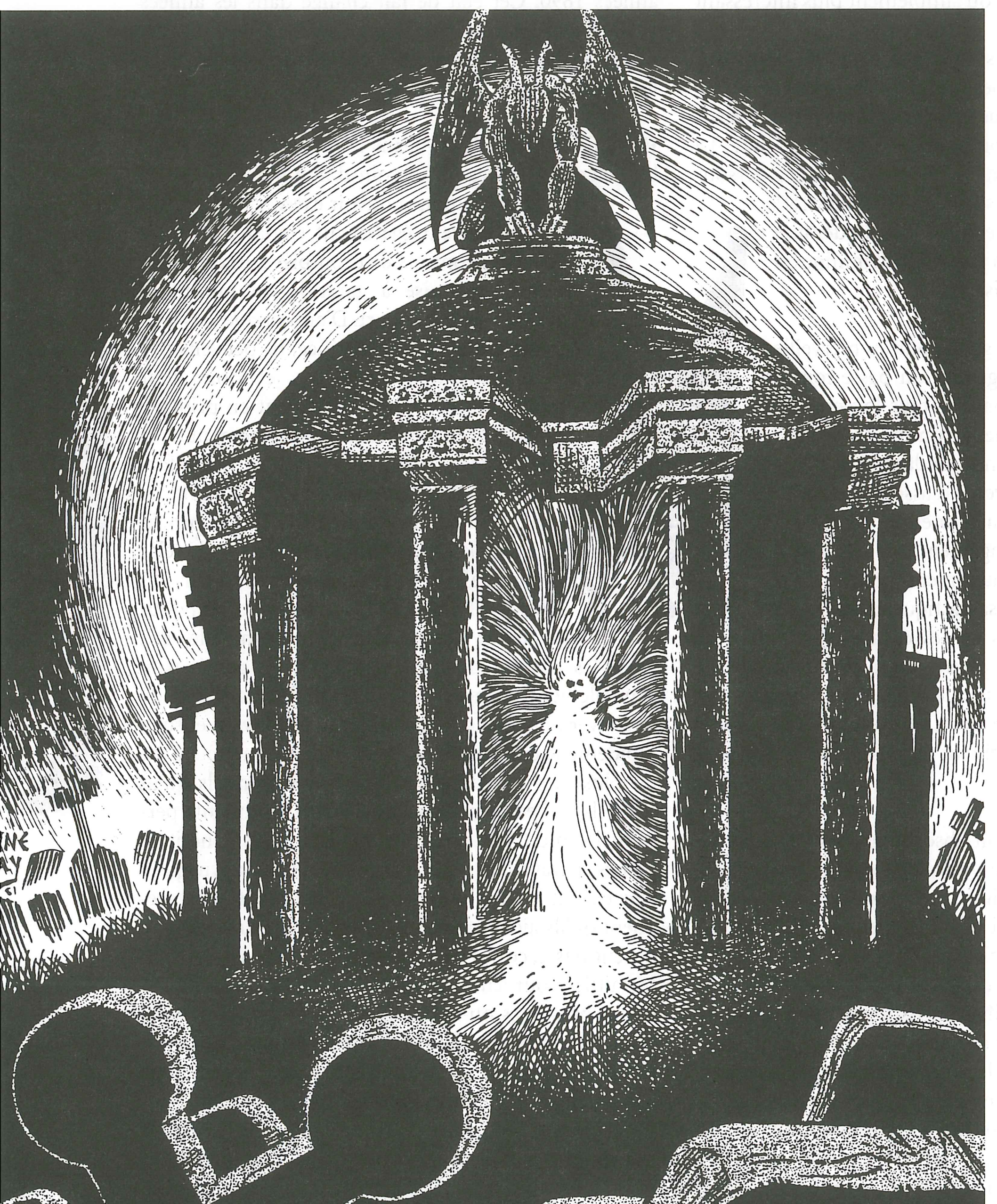
Demandez-vous aussi à quoi ressemble votre personnage. Si vous prenez le temps de compulser sa fiche, vous trouverez toutes sortes d'indices intéressants. Étudiez ses caractéristiques et compétences en quête de détails suggestifs ou contradictoires. Est-il calme, turbulent, vicieux, vieux jeu, respectable, brillant, désordonné, mystique, charitable, avare, petit, grand, pâle, beau, laid, sans grâce, mal fagoté, élégant, pointilleux, frénétique, chevaleresque, nerveux, intellectuel, bien bâti, maigrichon, vigoureux, effacé, courtois, impulsif, irritable, stupide, chauve, barbu, maigre, handicapé, poilu, glabre, etc. ? Notez toutes vos idées au dos de la fiche au fur et à mesure qu'elles vous viendront à l'esprit.

Destin ultime

Avec un peu de chance, votre investigateur pourra au fil des parties acquérir de l'importance et devenir un écrivain célèbre ou un occultiste de renom, à moins qu'il ne reste un modeste détective privé comme il y a tant. Il pourra aussi être une sorte de "spécialiste", auquel tout le monde fera appel lorsqu'un problème relèvera de sa compétence.

Les joueurs seront très souvent amenés à contrecarrer les projets maléfiques des Grands Anciens. Emportés par cette lutte, leurs personnages connaîtront une vie longue et prospère… ou une existence aussi éphémère et poétique que celle d'une étoile filante. La chance et les précautions de leurs joueurs en décideront.

Les investigateurs trop téméraires auront toutes les chances de perdre la vie ou la raison. Dans L'Appel de Cthulhu, les choses se passent comme dans la vie réelle, mais un investigateur qui fait de son mieux pour combattre le Mal commande toujours un certain respect.



Scène : un cimetière (II)



Notes sur certaines professions

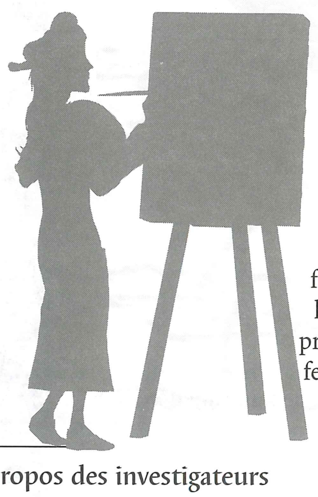
Nous revenons ici sur quelques-unes des profession ouvertes aux investigateurs (voir précédemment Exemples de professions). Ces notes devraient vous aider à donner de la consistance à un investigateur nouvellement créé ou à un autre personnage. Certaines sont moins des descriptions que des rappels historiques ou sociologiques, mais cela peut éventuellement suffire à orienter un personnage. Quelques-uns des stéréotypes présentés sont plus courants à certaines époques qu'à d'autres, mais aucun n'est vraiment rattaché à une période bien précise. Rien ne vous interdit par ailleurs de combiner des éléments de plusieurs descriptions pour donner naissance à un investigateur plus complexe ou simplement plus intéressant à jouer.

Les exemples ci-dessous concernent des "individus moyens". Si vous avez besoin immédiatement de caractéristiques précises, vous pouvez choisir un des investigateurs prêts-à-jouer proposés à la fin de ce livre. La plupart des descriptions font référence à des personnages masculins — les sociétés des années 1890 et 1920 accordant une place prépondérante aux hommes — mais la possibilité féminine est systématiquement envisagée.



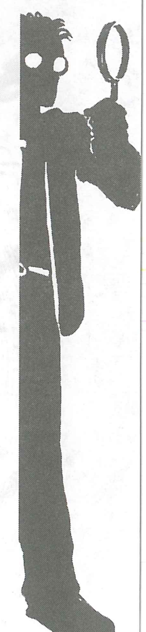
ANTIQUAIRE — Son goût pour les merveilles intemporelles et les légendes du passé font de l'antiquaire le personnage le plus lovecraftien qui soit. Il fait rarement commerce de ce qu'il aime, un revenu indépendant lui permettant le plus souvent d'assouvir son amour des choses anciennes et mystérieuses. Doté d'un jugement sûr et d'un esprit vif, il fait fréquemment preuve d'un humour méprisant et sarcastique à l'égard des ignorants, des pédants et des cupides. Mais ne faut-il pas voir là une preuve de sa propre instabilité mentale? Cette profession est parfois embrassée par des femmes, mais les aspects obsessionnels et voyeurs qui la caractérisent semblent plutôt la réserver à la gent masculine.

ARTISTE — Totalement absorbé par ses visions intérieures, l'artiste ne peut vraiment s'exprimer que grâce à son talent, même s'il se révèle souvent un homme d'affaires redoutable. Il peut être peintre ou sculpteur, mais dans les années 1990, il règne une telle confusion dans les milieux artistiques, que l'intention du créateur, ou sa capacité à séduire les mécènes, compte généralement plus que le mode d'expression choisi. Qu'il ait ou non un vrai talent, un artiste doit avoir un caractère bien trempé s'il veut se faire un nom et conserver son équilibre une fois le succès venu. Cette profession convient aussi bien aux femmes qu'aux hommes.



ARTISTE DE CABARET — Cette profession englobe en fait les danseurs, les chanteurs, les jongleurs, les athlètes et les musiciens, ainsi que toutes les personnes qui gagnent leur vie en se produisant devant un public. En principe, il s'agit toujours d'individus exhibitionnistes, qui apprécient que leurs talents soient reconnus et applaudis. Mais si leur vocation se manifeste parfois dès l'âge de trois ou quatre ans, ils doivent généralement attendre de longues années avant de connaître le succès. Une famille dans le show-business est souvent un élément déterminant dans le choix de leur carrière. Cette profession, qui compte autant de membres des deux sexes, n'avait pas bonne réputation dans les années 1890. Cet état de fait change dans les années 1920 quand les premières stars d'Hollywood font fortune. De nos jours, la plupart des métiers du spectacle jouissent d'un certain prestige.

DÉTECTIVE PRIVÉ — Dans la plupart des contrées, les détectives privés ont besoin d'une licence délivrée par la police pour pouvoir exercer leur profession. Ils doivent également établir avec leurs clients des contrats de droit privé, une exigence légale qui vise à garantir un minimum d'honnêteté de leur part. D'autant que s'ils font l'objet d'une plainte justifiée, ils peuvent très bien perdre leur licence... et donc leur emploi. Les détectives s'occupent en principe de tâches qui ne relèvent pas directement de la compétence de la police : recherche d'informations et de preuves pour le compte de particuliers impliqués dans des procès civils, filatures d'épouses volages et de relations d'affaires, missions confiées par des avocats chargés de la défense d'individus poursuivis devant une cour criminelle, etc. Dans les romans policiers classiques, les privés sont généralement engagés pour une affaire banale (ex : retrouver une épouse adultère) et se retrouvent ensuite rapidement confrontés au cours de leur enquête à un ou plusieurs meurtres. En bons professionnels qu'ils sont, ils veillent à ne pas laisser leurs sentiments personnels interférer avec leur métier, et ils n'hésitent jamais à travailler pour des coupables, pourvu qu'ils leur payent les honoraires qu'ils demandent. Il est fréquent qu'ils aient fait partie de la police à un moment de leur passé, ce qui leur a permis d'établir des contacts très utiles pour leurs activités actuelles. Il est rare qu'ils soient prospères ou même qu'ils aient jamais possédé beaucoup d'argent. Toutefois, leur code de conduite personnel et leur vivacité d'esprit leur permettent généralement d'éviter les dérives. Suivant les États, une expérience préliminaire du travail de policier est ou non exigée. Toutes proportions gardées, on rencontre plus de femmes détectives privés que d'inspectrices de police.



DILETTANTE — Le dilettante a tellement d'argent qu'il est obligé d'en confier la gestion à des spécialistes.

Notes sur certaines professions

Il est généralement bien élevé, même s'il n'a pas nécessairement fait de longues études. Son argent lui permet toutes les excentricités et tous les écarts de langage. Comme il jouit de beaucoup de temps libre, il ne lui est pas difficile de cultiver charme et élégance; c'est d'ailleurs dans la façon dont il occupe ce temps libre que s'exprime sa véritable personnalité. Sa parentèle ignore le plus souvent les soucis matériels et peut se révéler fort étrange. Une femme peut parfaitement choisir cette "profession".

ÉCRIVAIN — À la différence du journaliste, l'écrivain utilise le verbe pour explorer et étudier la condition humaine, en attachant une attention toute particulière aux émotions. Pour atteindre la perfection, il doit remettre cent fois son ouvrage sur le métier et son labeur solitaire n'est pas toujours récompensé à sa juste valeur : dans les années 1990, les auteurs à succès sont relativement rares, bien que par le passé l'écriture ait parfois pu être un bon moyen de gagner sa vie. Si tous les écrivains ont des méthodes de travail différentes, ils ont souvent tendance à se retirer du monde lorsqu'ils connaissent d'intenses phases créatrices. Ceux qui adoptent une attitude sociable et joviale sont généralement à cours d'inspiration ou dépourvus de talent. Une femme peut très bien choisir le métier d'écrivain.

INSPECTEUR DE POLICE — Si, de nos jours, la plupart des officiers de police judiciaire possèdent des diplômes, ont étudié les sciences criminelles et se sont présentés à divers concours administratifs, les inspecteurs de police ont de tout temps acquis l'essentiel de leur expérience "sur le tas", en gravissant un à un les échelons de la hiérarchie. L'existence routinière et disciplinée du policier est à la fois un facteur d'auto-identification et une source de frustration, car un inspecteur est souvent tenté de recourir à des moyens illégaux pour arrêter des coupables. Il peut arriver qu'il dirige une équipe chargée d'une enquête particulièrement importante, mais il est rare qu'il ait la chance de pouvoir se consacrer entièrement à une seule affaire. En fait, aux États-Unis, un inspecteur doit souvent s'occuper de dizaines — voire de centaines — de dossiers en même temps. Sa tâche essentielle consiste à amasser suffisamment de preuves pour pouvoir procéder à une arrestation, qui pourra ensuite donner lieu à des poursuites judiciaires. Pour démêler le vrai du faux, un inspecteur ne peut pas s'en remettre à ses talents de psychologue, il doit se livrer à des déductions et à des reconstitutions. Dans tous les pays, les fonctions d'enquêteur et de procureur sont toujours nettement différenciées, de telle sorte que les charges retenues contre un suspect puissent être appréciées avec objectivité avant l'ouverture d'un procès. Il existe aujourd'hui quelques "inspectrices", mais dans le passé cette profession a presque toujours été exclusivement réservée aux hommes.



JOURNALISTE — Un journaliste a pour mission de rapporter et de commenter l'actualité, et il écrit généralement plus en une seule journée qu'un écrivain en une semaine. Il peut travailler aussi bien pour un quotidien ou un magazine, que pour une radio ou une chaîne de télévision. Les bons journalistes réussissent toujours à se préserver de l'influence néfaste des milieux corrompus et égoïstes sur lesquels ils enquêtent. Les mauvais, quant à eux, succombent à cette influence et perdent rapidement toute sensibilité pour finir par ne plus croire qu'au pouvoir de leurs propres écrits. Cette profession était presque exclusivement masculine dans les années 1890 et 1920, mais elle est aujourd'hui largement ouverte aux femmes.

MÉDECIN — Il peut s'agir aussi bien d'un généraliste, d'un chirurgien ou d'un spécialiste quelconque, que d'un psychiatre ou (particulièrement dans les années 1890 et 1920) d'un chercheur indépendant. En plus de ses ambitions personnelles, un médecin poursuit généralement trois objectifs directement liés à sa profession : soigner ses patients, acquérir fortune et prestige, promouvoir une conception plus rationnelle et plus sage de la société. Souvent épris d'indépendance, il a parfois tendance à ne voir dans sa famille qu'un simple gage de sa respectabilité. Sa réussite professionnelle dépend autant de son dévouement que du temps qu'il est prêt à consacrer à son métier. Cette profession n'est pas exclusivement réservée aux hommes. Dans les années 1990, les médecins de sexe féminin sont même monnaie courante.

MEMBRE D'UNE TRIBU — Réduite à la famille, la tribu est universelle. Une tribu se définit essentiellement par les liens de parenté et les coutumes qui unissent les personnes qui la composent. Ce genre de communauté est en principe toujours de dimension relativement modeste. Ses membres, plutôt que de se conformer à un assortiment de lois et de droits civiques, privilégient un certain sens de l'honneur. L'allégeance au groupe est reportée sur des individus. Louanges, vengeance, cadeaux et gloire, tout devient personnel. S'il veut mériter d'être traité comme un "homme d'honneur", un chef ou un ennemi doit d'une façon ou d'une autre être reconnu par tous. Dans un tel cadre, l'exil devient une punition terrible. Aux États-Unis, la notion de tribu désigne parfois, à partir des années 1960, un certain consensus intellectuel et les termes de "tribu urbaine" ou "nation tribale" évoquent

À gauche et ci-dessus, deux silhouettes de Mi-Go, les mystérieux Fungi de Yuggoth.

Notes sur certaines professions

de plus en plus les heurts récurrents entre néo-paganisme et fondamentalisme chrétien.

MISSIONNAIRE — Ce type de personnage a été investi de la mission de répandre la bonne parole. Quand il n'est pas un simple illuminé indépendant qui n'obéit qu'à ses propres visions, il œuvre généralement au sein d'une organisation religieuse et il a dû faire preuve d'aptitudes particulières pour la tâche qui lui a été confiée. Un missionnaire "éclairé" est en principe capable de voir la part d'humanité qui existe chez ses convertis ; il sait par conséquent faire la part des choses entre la notion d'âme et des questions aussi triviales que les coutumes vestimentaires, comportementales ou alimentaires. La frontière qui sépare la morale de la religion n'est toutefois jamais très claire. Cette profession exige du sang-froid et un certain sens de l'humour. Le missionnaire doit savoir exalter son dieu sans perdre son humilité. Des prosélytes catholiques, musulmans ou appartenant à diverses sectes ont existé à toutes les époques. À partir des années 1920, on peut également rencontrer des prêtres bouddhistes et hindouistes. Les missionnaires peuvent être des deux sexes.

PARAPSYCHOLOGUE — Aucune université prestigieuse ne délivre de diplômes en parapsychologie. Dans ce domaine, tout est affaire de réputation personnelle. Et si les parapsychologues les plus respectables ont généralement suivi des études dans des matières "annexes" — telles que la physique, la psychologie ou la médecine —, ceux qui s'engagent dans cette voie éprouvent avant tout une attirance inhabituelle pour l'Invisible et les puissances mystiques. Leur volonté d'étudier ces choses sous un angle scientifique les contraint d'ailleurs à de constantes remises en question, car il leur est souvent bien difficile de concilier les aspects contradictoires de leur passion. En effet, s'ils négligent l'observation, l'expérimentation et la recherche de preuves tangibles, ils cessent d'être des scientifiques pour devenir des occultistes.

PROFESSEUR — Ce personnage possède généralement un doctorat, qui lui confère le droit de briguer une chaire dans pratiquement n'importe quelle université. Qualifié aussi bien pour enseigner que pour mener des recherches de haut niveau, il jouit souvent d'une certaine réputation académique auprès de ses confrères. Bien évidemment, rien n'interdit qu'il soit absolument incompétent en dehors de sa spécialité ; les investigateurs de ce type sont d'ailleurs souvent très amusants à jouer. À moins de disposer de moyens de subsistance autonomes ou d'avoir demandé un congé à son université, un professeur est souvent condamné à une existence relativement sédentaire par ses obligations professionnelles. Tous les investigateurs ne devraient pas avoir — à l'instar d'Indiana Jones — un supérieur compréhensif qui leur accorde régulièrement la possibilité de s'absenter pendant de longues périodes… Les femmes ont toujours été minoritaires dans les milieux enseignants universitaires. Aujourd'hui encore, certains domaines — comme l'ingénierie, par exemple — sont presque exclusivement réservés aux hommes.

RÉVOLUTIONNAIRE — Convaincus et déterminés, méprisant les attraits d'une vie facile, les révolutionnaires ont décidé de se battre pour améliorer le sort de l'humanité ou d'une partie de celle-ci jugée plus méritante. Qu'ils soient ou non partisans de la lutte armée, ils font invariablement preuve d'une volonté inflexible. Tous rêvent de la victoire de leur idéal. Il existe des révolutionnaires de tous âges et des deux sexes.

VAGABOND — L'errance du vagabond ne résulte pas de sa pauvreté mais d'un choix personnel, dicté par des raisons philosophiques, sociales, économiques, voire sexuelles. Il peut très bien occuper un emploi sédentaire pendant plusieurs mois, mais il finit toujours par reprendre sa vie d'errance et de solitude, le confort et l'intimité ne faisant pas partie de ses préoccupations essentielles. Ce mode de vie n'est d'ailleurs pas typiquement américain, car on peut le rencontrer partout où les voyages n'impliquent pas des dangers trop importants. Quoi qu'il en soit, l'insécurité et la précarité qui caractérisent cette "profession" semblent la destiner avant tout aux hommes.

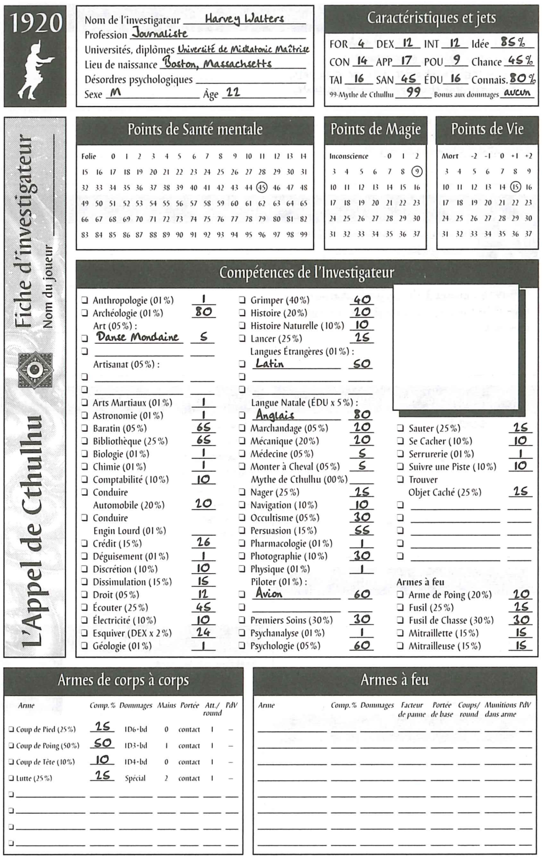


Création d'Harvey Walters

Voici le récit circonstancié de la naissance d'Harvey Walters, un célèbre journaliste new-yorkais, passionné par le mysticisme et l'étrange. Sa joueuse commence par se munir d'une fiche d'investigateur vierge, d'un crayon et de trois dés à six faces, avant d'ouvrir le livre de règles à la page du tableau *Créer votre investigateur.*

Caractéristiques

FOR (Force) : la joueuse lance 3D6 et obtient un score de 4… pratiquement le pire résultat possible. Le nouvel investigateur est par conséquent exceptionnellement chétif, mais cela n'inquiète pas outre mesure sa joueuse. L'Appel de Cthulhu n'est pas un jeu comme les autres et les étoiles peuvent encore se montrer propices.


1920
L'Appel de Cthulhu — Fiche d'investigateur — Nom du joueur

Nom de l'investigateur Harvey Walters
Profession Journaliste
Universités, diplômes Université de Miskatonic Maîtrise
Lieu de naissance Boston, Massachsetts
Désordres psychologiques
Sexe M Âge 22

Caractéristiques et jets

FOR 4 DEX 12 INT 12 Idée 85%
CON 14 APP 17 POU 9 Chance 45%
TAI 16 SAN 45 ÉDU 16 Connais. 80%
99-Mythe de Cthulhu 99 Bonus aux dommages aucun

Points de Santé mentale

Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 (45) 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Points de Magie

Inconscience 0 1 2
3 4 5 6 7 8 (9)
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37

Points de Vie

Mort -2 -1 0 +1 +2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 (15) 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37

Compétences de l'Investigateur

❑ Anthropologie (01%) 1
❑ Archéologie (01%) 80
Art (05%) :
❑ Danse Mondaine 5
❑
Artisanat (05%) :
❑
❑
❑ Arts Martiaux (01%) 1
❑ Astronomie (01%) 1
❑ Baratin (05%) 65
❑ Bibliothèque (25%) 65
❑ Biologie (01%) 1
❑ Chimie (01%) 1
❑ Comptabilité (10%) 10
❑ Conduire Automobile (20%) 20
❑ Conduire Engin Lourd (01%)
❑ Crédit (15%) 26
❑ Déguisement (01%) 1
❑ Discrétion (10%) 10
❑ Dissimulation (15%) 15
❑ Droit (05%) 12
❑ Écouter (25%) 45
❑ Électricité (10%) 10
❑ Esquiver (DEX x 2%) 24
❑ Géologie (01%) 1

❑ Grimper (40%) 40
❑ Histoire (20%) 20
❑ Histoire Naturelle (10%) 10
❑ Lancer (25%) 25
Langues Étrangères (01%) :
❑ Latin 50
❑
❑
Langue Natale (ÉDU x 5%) :
❑ Anglais 80
❑ Marchandage (05%) 20
❑ Mécanique (20%) 20
❑ Médecine (05%) 5
❑ Monter à Cheval (05%) 5
Mythe de Cthulhu (00%)
❑ Nager (25%) 25
❑ Navigation (10%) 10
❑ Occultisme (05%) 30
❑ Persuasion (15%) 55
❑ Pharmacologie (01%) 1
❑ Photographie (10%) 30
❑ Physique (01%) 1
Piloter (01%) :
❑ Avion 60
❑
❑ Premiers Soins (30%) 30
❑ Psychanalyse (01%) 1
❑ Psychologie (05%) 60

❑ Sauter (25%) 25
❑ Se Cacher (10%) 10
❑ Serrurerie (01%) 1
❑ Suivre une Piste (10%) 10
❑ Trouver Objet Caché (25%) 25
❑
❑
❑
❑
❑
Armes à feu
❑ Arme de Poing (20%) 20
❑ Fusil (25%) 25
❑ Fusil de Chasse (30%) 30
❑ Mitraillette (15%) 15
❑ Mitrailleuse (15%) 15

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Mains	Portée	Att./ round	PdV
❑ Coup de Pied (25%)	25	1D6+bd	0	contact	1	–
❑ Coup de Poing (50%)	50	1D3+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10%)	10	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25%)	25	Spécial	2	contact	1	–
❑						
❑						
❑						
❑						

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Facteur de panne	Portée de base	Coups/ round	Munitions dans arme	PdV

DEX (Dextérité) : un jet de 3D6 donne un score de 12, ce qui est très légèrement au-dessus de la moyenne. Cet investigateur a donc au départ 24 % en Esquive. Plus adroit que musclé, il peut éventuellement être tenté par des compétences qui mettent son adresse en valeur, à moins qu'il ne se contente d'être un bon danseur ou dactylographe.

INT (Intelligence) : un jet de 2D6+6 donne 17, un excellent résultat ! Voici un investigateur sur lequel il faudra compter. Sa joueuse ne peut retenir un petit sourire de contentement avant de tirer la caractéristique suivante.

CON (Constitution) : un résultat de 14 avec 3D6. Encore un joli score ! Cet investigateur compense sa faible Force par une bonne endurance.

APP (Apparence) : un nouveau jet de 3D6 donne un résultat de 17. Formidable ! Même s'il a des défauts, ce personnage est, au moins, quelqu'un de remarquable.

POU (Pouvoir) : un résultat de 9 avec 3D6. Ce n'est pas avec un tel score en Pouvoir que l'on peut espérer maîtriser parfaitement les arts magiques. Pas plus qu'on ne peut compter sur sa bonne étoile pour se sortir de n'importe quel mauvais pas avec seulement 45 % en Chance.

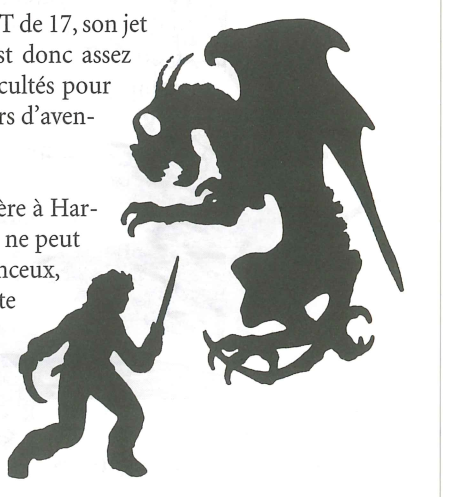
TAI (Taille) : un jet de 2D6+6 donne un résultat de 16. Les dés se sont à peine immobilisés que la joueuse sait déjà que son personnage est de sexe masculin. Avec 16 en Taille, il doit en imposer physiquement, même s'il n'est pas très costaud. Peut-être souffre-t-il d'obésité, à moins qu'il ait gardé quelques séquelles d'une ancienne blessure. Le jeu de rôle commence par la justification des chiffres générés par les dés. On peut en effet déduire diverses indications concernant la personnalité d'un investigateur, rien qu'en regardant les chiffres de ses caractéristiques. Quel prénom donner à celui-ci ?… Pourquoi pas Harvey ? Elle n'a jamais eu de personnage portant ce nom, mais cela semble convenir. Désormais, le nouvel investigateur s'appelle Harvey.

SAN (Santé Mentale) : en multipliant par 5 le POU d'Harvey, on obtient 45. Ce n'est pas vraiment une valeur très faible, mais elle se situe néanmoins en dessous de la moyenne. Cela peut indiquer que l'investigateur est un peu nerveux de nature ou qu'il a connu par le passé une épreuve qui a ébranlé son équilibre mental.

ÉDU (Éducation) : un jet de 3D6+3 donne un résultat de 16. Un bon score. Suffisamment élevé, en tout cas, pour qu'Harvey soit titulaire d'un diplôme universitaire. Sa joueuse décrète qu'il possède une maîtrise en Arts Classiques, un titre qui n'a pas d'incidence particulière sur le jeu. Harvey parle l'anglais à 80 %. Comme sa joueuse souhaite qu'il soit assez jeune, elle décide de ne rien ajouter à ses 22 ans (ÉDU + 6 années).

Jet d'Idée : comme Harvey a une INT de 17, son jet d'Idée est de 85 % (5 x INT). Il est donc assez futé et ne devrait pas avoir de difficultés pour élaborer des plans astucieux en cours d'aventure.

Jet de Chance : son POU de 9 confère à Harvey 45 % en Chance (5 x POU). On ne peut pas vraiment dire qu'il soit très chanceux, aussi vaudra-t-il mieux qu'il compte avant tout sur ses idées et ses connaissances en cours d'aventure.



Création d'Harvey Walters

Jet de Connaissance : 16 en ÉDU permet à Harvey de posséder 80 % en Connaissances (ÉDU x 5). Il a bien travaillé à l'école et les connaissances emmagasinées pourront se révéler très utiles.

Bonus aux dommages : la somme de la FOR et de la TAI d'Harvey est égale à 20 (4+16). Le bonus est donc nul.

Points de Vie : la somme de la CON et de la TAI d'Harvey est égale à 30 (14+16). En divisant ce chiffre par 2, on obtient 15 points de Vie, un bon score. Mais Harvey n'a rien du guerrier et devra plutôt compter sur son charme et son intelligence pour se sortir des situations difficiles.

Points de Magie : leur nombre étant égal au POU, Harvey en possède 9. Soudain, la joueuse a l'idée d'un nom de famille pour son personnage : Walters. C'est un nom américain qui sonne bien et qui lui fait penser à un vieux film avec Danny Kaye… un acteur qui a souvent joué des personnages maladroits.



Informations personnelles

Nom de l'investigateur Harvey Walters
Lieu de résidence Boston, Massachusetts
Description Légèrement obèse, avec une peau pâle, un air intelligent et une personnalité brillante.
Famille et amis Père : Quentin Walters Jr.
Mère : Rebecca Walters (décédée)
Frère aîné : Quentin Walters III
Crises de folie
Blessures
Cicatrices et balafres

Histoire de l'Investigateur

15 mars 1902 : naissance à Boston Massachusetts
1er juin 1916 : Harvey voit le fantôme de sa mère
1919-1924 : Études à l'Univ. de Miskatonic
Août 1924 : Harvey est engagé par le magazine Ednigma.

Revenus et économies

Revenus 5500 $
Argent en poche 2750 $
Économies 2750 $
Biens personnels
Richesse réelle Bibliothèque d'occultisme

Matériel d'aventure et autres possessions

Appareil photo
Équipement de laboratoire photographique
Matériel d'archéologie
Équipement de camping

Grimoires du Mythe lus

Entités rencontrées

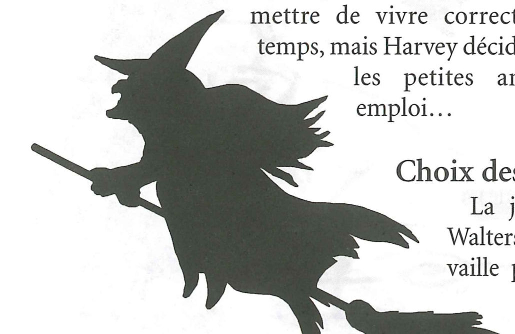
Fantôme de sa mère

Objets magiques/Sortilèges connus

Objets
Sortilèges

Revenus

Comme Harvey est censé vivre dans les années 20, sa joueuse lance un dé et consulte la rubrique appropriée de la Table des Revenus et Patrimoine des Investigateurs. Elle obtient un score de 2, son investigateur a donc 2 500 $ en poche et il dispose d'une somme équivalente sur son compte en banque. (Le Gardien décrète, non sans un zeste de cruauté, qu'Harvey doit attendre la mort de ses parents avant de pouvoir toucher le reste de son patrimoine.) Ces économies devraient lui permettre de vivre correctement pendant quelque temps, mais Harvey décide tout de même d'éplucher les petites annonces à la rubrique emploi…



Choix des compétences

La joueuse décide qu'Harvey Walters est journaliste et qu'il travaille pour le magazine *Enigma*, qui s'intéresse aux mystères de l'occultisme.

La multiplication par 20 des 16 points d'ÉDU d'Harvey donne un capital de 320 points à répartir exclusivement entre les différentes compétences rattachées à la profession de Journaliste. Comme un personnage reçoit rarement plus de huit compétences "professionnelles", il serait envisageable de leur attribuer à chacune 40 points.

Son personnage possède déjà 80 % (ÉDU x 5) dans sa Langue Natale (l'anglais) et la joueuse estime inutile d'augmenter cette compétence. Elle préfère qu'il connaisse le Latin, dont la chance de base est de 01 %. En attribuant 49 points de son capital initial de 320 à cette compétence, elle la fait passer à 50 %. Harvey sait donc déchiffrer honorablement cette langue morte, si utile quand on effectue des recherches sur le Mythe de Cthulhu. Il ne reste plus que 271 points à répartir.

La joueuse ajoute 60 points au pourcentage en Baratin d'Harvey — qui passe à 65 % — et augmente sa Persuasion de 50 points — ce qui donne un total de 55 %. Comme elle pense qu'un investigateur doit pouvoir se faire rapidement une bonne idée des personnes qu'il rencontre, elle monte également la compétence Psychologie à 60 % en lui attribuant 55 points. En tant que reporter spécialisé dans les enquêtes, Harvey a ainsi de meilleures chances d'obtenir des réponses honnêtes aux questions qu'il pose. Sa Persuasion lui permet même de se faire des alliés ou de modifier les convictions de ses interlocuteurs. Il reste encore 106 points à distribuer. Un bon reporter doit toujours être capable d'apporter des preuves de ce qu'il avance. Or comme dans les années 20 "voir, c'est croire", la joueuse alloue 20 points à la compétence Photographie d'Harvey, qui passe ainsi à 30 %. Elle décide ensuite d'employer les 86 points encore à répartir pour les deux compétences "au choix" auxquelles peuvent prétendre les journalistes. Elle choisit d'attribuer 79 points à Archéologie — afin qu'Harvey ait 80 % dans cette compétence — et 7 points à Droit — qui passe ainsi à 12 %. Tous les points correspondant à la profession de Journaliste ont été distribués. Harvey dispose de bonnes compétences de communication — ce qui est toujours utile pour un reporter — et il est aussi un véritable expert en Archéologie,

Création d'Harvey Walters

une science qui entretient des rapports étroits avec le Mythe de Cthulhu.

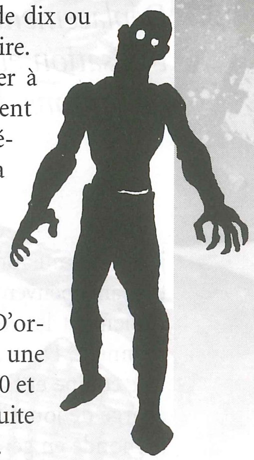
Comme Harvey a une INT de 17, il a droit à un capital de 170 points "d'intérêts personnels" qui peuvent être répartis librement. Sa joueuse dépense 59 points afin que l'investigateur possède 60 % en Piloter un Avion ("ça peut être amusant !") et comme elle a déjà joué à L'Appel de Cthulhu, elle ajoute 40 points à sa compétence en Bibliothèque, dont le pourcentage passe à 65 %. Les 71 points restants sont ensuite distribués entre quelques compétences susceptibles d'apporter un avantage tactique au personnage : 20 points en Écouter (20 + 25 = 45 %), 25 points en Occultisme (20 + 5 = 30 % ; ce score un peu faible, qui peut handicaper Harvey dans son travail), 15 points en Marchandage (15 + 5 = 20 %) et 11 en Crédit (11 + 15 = 26 %) ; une autre faiblesse pour un investigateur qui, par profession, recherche les contacts personnels).

La joueuse aurait pu choisir d'augmenter certaines compétences en armes, mais elle ne l'a pas fait car elle considère qu'Harvey est un intellectuel qui n'est pas du genre à se promener avec un revolver sur lui. La seule chose qui puisse éventuellement être critiquée, c'est le choix de privilégier sa compétence en Archéologie, au lieu de celle en Crédit qui aurait pu lui ouvrir les portes des nantis de ce monde. Cette décision a manifestement été dictée par des considérations strictement relatives à l'univers du jeu.

À l'instar de n'importe quel autre humain, Harvey pourra utiliser d'autres compétences que celles qui ont été augmentées. Leurs pourcentages de base sont indiqués sur la fiche d'investigateur et dans la Table des Armes.

Par ailleurs, sa joueuse note dans la section "Art" de sa fiche qu'il possède 5 % en Danse de Salon. Cela ne correspond pas vraiment au "bon danseur" qu'il devrait être du fait de sa DEX, mais bon…

À ce stade, Harvey peut entrer dans la partie. Sa joueuse pourra peaufiner les détails par la suite. Elle refuse toujours de le vieillir. Harvey est un jeune homme intéressant en l'état mais, âgé de dix ou vingt de plus, il deviendrait assez ordinaire.



Pour finir, il faut maintenant décider à quoi va ressembler Harvey. Pleinement satisfaite par la manière dont les caractéristiques et compétences se combinent, la joueuse n'a aucune difficulté à se faire une idée précise de son apparence. Elle en est si contente qu'elle demande à un ami doué pour le dessin de lui faire un portrait qui ornera le recto de sa fiche. D'ordinaire, elle se contente de photocopier une photo d'une star du cinéma des années 30 et les autres joueurs comprennent tout de suite à quel type d'investigateur ils ont affaire.

Précisions diverses

La joueuse décide qu'Harvey Walters a passé plusieurs années à l'Université de Miskatonic et qu'il en est sorti avec une Maîtrise de Journalisme. Elle décide aussi que c'est un individu courageux. Elle le sait déjà doté d'une personnalité attachante, quoique relativement fragile sur les plans physique et émotionnel. En revanche, elle ne sait pas encore comment interpréter son faible score en FOR. Pour l'heure, elle se contentera de considérer que c'est un personnage lymphatique, qui préfère toujours laisser les corvées fatigantes — telles que soulever une caisse ou changer une roue de voiture — à ses compagnons.

Elle pense que le grand-père d'Harvey s'est enrichi pendant la Guerre de Sécession, mais que l'essentiel de sa fortune a été dilapidé par son père et son frère aîné, aux tables des casinos ou dans des projets mystérieux sur lesquels ils n'ont jamais voulu s'expliquer.

Voilà, c'est tout pour l'instant. Le comportement d'Harvey au cours de ses aventures à venir permettra d'en apprendre plus sur sa personnalité, une découverte progressive qui sera certainement des plus amusantes.

Règles et compétences

Déplacements ; temps de jeu ; jets de pourcentages ; blessures et guérison ; combat ; utilisation et amélioration des compétences ; règles particulières pour les blessures ; définitions des compétences.

Les règles revêtent une importance capitale dans les jeux de simulation. C'est en effet grâce à elles que les participants peuvent être traités équitablement et avoir théoriquement les mêmes chances de réussir ce qu'ils entreprennent. Dans L'Appel de Cthulhu, les joueurs forment une équipe et l'autre camp est représenté par le Gardien, chargé de jouer tous les autres personnages et de simuler le monde en général. Mais personne n'a besoin de perdre pour qu'il y ait des gagnants. Tout le monde gagne en cas de bon jeu de rôle.

Les règles définissent le cadre du jeu, ses centres d'intérêts, les types de personnages et d'actions qui lui confèrent son originalité. Les nouveaux joueurs le comprennent très vite et leur "Qui peut-on jouer?" résume parfaitement l'esprit de ce qu'est fondamentalement un jeu de rôle. Les règles ont toutefois leurs propres limites, car il est impossible d'envisager toutes les situations qui peuvent se présenter. C'est le bon sens qui doit combler les lacunes.

Déplacements

Les facteurs de déplacement varient en fonction des races. Ceux des diverses formes de vie sont indiqués dans les chapitres "Créatures du Mythe", "Divinités du Mythe" et "Animaux et Monstres". Les humains, quant à eux, peuvent progresser de 8 "unités" par round de combat, ce qui correspond à une valeur maximale pour un déplacement sans effort exagéré.

Ces facteurs représentent en effet une aptitude moyenne à se déplacer, et il ne s'agit en aucun cas d'estimations applicables à des sprints ou à des courses de marathon. Comme tous les humains sont supposés avoir les mêmes limites dans ce domaine, il n'existe pas de ligne "Déplacement" sur les fiches d'investigateurs, d'autant plus que la vitesse et les distances parcourues jouent rarement un rôle important dans le jeu. En fonction des situations, le Gardien est ainsi libre de décider que chaque "unité" représente un ou plusieurs mètres. Toutefois, si jamais de telles considérations venaient à revêtir un intérêt particulier dans une aventure donnée, rien ne lui interdirait alors d'imaginer un système de mesure approprié... ou de se borner à des phrases générales du genre : "Vous pouvez vous rendre à cet endroit en un seul round".

Des animaux, des créatures surnaturelles et des véhicules peuvent parfaitement être plus rapides — ou plus lents — que des êtres humains. Les facteurs de déplacements sont en effet tous exprimés à la même échelle. Il est donc possible de simuler simplement, et avec une relative précision, des courses-poursuites. Pour savoir qui peut rattraper ou distancer l'autre, il suffit de soustraire le facteur le plus faible de celui le plus élevé. Ainsi, par exemple, un tigre (Déplacement 10) pourra se rapprocher de 2 unités par round d'un homme à pied... ou accroître dans les mêmes proportions la distance qui le sépare des chasseurs lancés sur sa piste.

Il n'est pas indispensable d'employer des pions ou des figurines pour simuler les déplacements. Les descriptions et les décisions du Gardien devraient suffire à régler tous les problèmes. Et s'il est important de savoir où chacun se trouve, on peut toujours recourir à des jets de Chance — ou à toute autre méthode semi-aléatoire — pour déterminer quels investigateurs sont plus prêts que d'autres d'un endroit précis.

Utiliser les déplacements

Quand les facteurs de mouvement ne sont pas les mêmes, leur différence permet d'apprécier comment évolue, chaque round, la distance qui sépare un poursuivant de sa proie.

Si la poursuite dure longtemps, le Gardien peut éventuellement demander au "poursuivant" et au "poursuivi" d'effectuer des jets de CON afin de savoir qui ressentira le premier les effets de l'épuisement.

Lorsqu'une course-poursuite oppose deux membres de la même race, procédez à des jets sur la Table de Résistance de CON contre CON, DEX contre DEX, Nager contre Nager, (etc.) en fonction des indications données par le Gardien.

Notez qu'un investigateur blessé ou handicapé peut très bien se voir attribuer un facteur de déplacement plus faible que la normale.

Temps de jeu

Les combats et les rencontres pouvant entraîner un affrontement sont toujours décomposés en *rounds de combat* (voir à ce sujet la section consacrée au Combat, page 54).

Mais il arrive aussi qu'une règle fasse référence à une durée plus longue. Ainsi, par exemple, trouver des informations dans une bibliothèque prend généralement 1 "jour de jeu". De même, une guérison naturelle est un processus qui nécessite 1 ou plusieurs "semaines de jeu", alors que les points de Magie se régénèrent en "24 heures de jeu".

Le "temps de jeu" est une abstraction qui n'a rien à voir avec le temps réel et il s'écoule à la vitesse choisie par le Gardien. Ce dernier peut en effet étirer ou contracter le temps, aussi bien que l'espace, afin de maintenir l'intérêt de ses narrations. C'est là un de ses droits les plus stricts en tant que conteur. Ainsi, quand il ne se passe rien de remarquable, le Gardien peut se contenter de déclarer "plusieurs jours plus tard, vous...", sans apporter d'autres précisions. S'il le veut, il peut faire s'écouler des années en un clin d'œil.

Les joueurs ont rarement l'opportunité d'employer plusieurs fois une même compétence dans une fraction

donnée de temps de jeu. Cette fraction varie en fonction de la compétence concernée et des circonstances. Ainsi, galoper sur un cheval emballé peut nécessiter plusieurs jets en Monter à Cheval en moins d'une minute de temps de jeu. À l'inverse, pour comprendre la teneur exacte du volumineux et très abscons *Codex Vobiscum*, on devra peut-être se contenter d'un jet de Latin toutes les quelques semaines.

Temps et compétences

L'utilisation d'une compétence peut également prendre un certain temps. Les jets de compétences de combat peuvent être répétés chaque round, alors que d'autres, simulant des procédures complexes peuvent correspondre à plusieurs heures — voire plusieurs jours — de temps de jeu.

La fréquence avec laquelle un jet de compétence peut être répété dépend du temps que le Gardien estime adéquat en fonction de la tâche considérée. Ainsi, par exemple, un jet de Bibliothèque nécessite en principe un minimum de 4 heures de recherches assidues, alors que le déblocage d'une serrure grippée avec un jet de Mécanique ne prend que 15 minutes. Dans des circonstances ordinaires (quand vous ne sentez pas le souffle d'un monstre sur votre nuque), vous pouvez donc répéter plusieurs fois par jour une tâche simple faisant appel à votre compétence en Mécanique.

Actions

Si certaines actions sont toujours réussies, d'autres — comme les attaques — nécessitent généralement des jets de D100 (les autres dés servant surtout pour la détermination des caractéristiques et des dommages). Ce type de tirage, appelé *jet de pourcentage*, a une importance fondamentale dans L'Appel de Cthulhu.

Actions automatiques

Les actions physiques et intellectuelles banales exécutées dans des circonstances routinières sont toujours réussies. Il est en effet superflu d'effectuer des jets de dés pour marcher, courir, parler, voir, entendre et chaque fois qu'on utilise de façon ordinaire une compétence quelconque. Mais, comme toutes choses, la routine ne dure qu'un temps…

Circonstances extraordinaires

Il est indispensable d'effectuer un jet de dés chaque fois que l'on tente d'accomplir une action ordinaire ou d'employer une compétence dans des situations périlleuses, stressantes ou exigeant une concentration intense.

En règle générale, des compétences telles que Piloter un Avion, Grimper ou Fusil de Chasse — ainsi que toutes celles dont l'utilisation peut entraîner des conséquences dramatiques ou dangereuses — nécessitent l'exécution de jets de dés à intervalles plus ou moins réguliers.

C'est au Gardien qu'il revient de déterminer la nature exacte de ces jets et le moment précis auquel ils doivent être accomplis. Il peut aussi bien s'agir de jets de compétences, que de jets de caractéristiques (éventuellement modifiés en fonction des circonstances) ou de jets sur la Table de Résistance.

Jets de pourcentage

Pour savoir si un investigateur réussit un jet de compétence ou de caractéristique, son joueur doit en principe lancer 1D100. Le Gardien, quant à lui, se charge des jets des personnages non-joueurs (PNJ). Si le résultat du jet est inférieur ou égal au pourcentage considéré, l'action entreprise est réussie. Dans le cas contraire, elle échoue. Dans ce cas, le Gardien décrète généralement qu'un certain laps de temps — d'une durée variable en fonction des circonstances — doit s'écouler avant qu'une seconde tentative puisse être effectuée.

***Exemple** : Alors qu'il survole les Montagnes Rocheuses, l'avion d'Harvey est soudain pris dans de violentes turbulences. Rivé à ses commandes, l'investigateur tente de reprendre le contrôle de son appareil pour ne pas s'écraser. Comme sa compétence en Piloter un Avion est de 60 %, sa joueuse doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 60.*

Jets sur la Table de Résistance

On doit recourir à la Table de Résistance chaque fois qu'il est nécessaire de confronter deux caractéristiques. Pour ce faire, cherchez sur cette table la colonne correspondant à la valeur de la caractéristique "active", avant de chercher la ligne correspondant à la valeur de la caractéristique "passive". À l'intersection de cette colonne et de cette ligne, vous trouverez alors le nombre maximum qu'il faut obtenir avec 1D100 pour que l'action entreprise avec la caractéristique active soit réussie.

Il est tout à fait possible d'opposer de cette manière des caractéristiques de natures différentes. Ainsi, par exemple, lorsqu'un investigateur tente de sortir par la force de ses bras un ami qui est tombé dans un trou, il est approprié de confronter sa FOR à la TAI de l'ami en question.

***Exemple** : Pour obtenir des preuves supplémentaires concernant un suspect, Harvey Walters a besoin de forcer une porte coincée de FOR… alors que la sienne n'est que de 4. Sur la Table de Résistance, la valeur indiquée à l'intersection de*

À propos de la Table de Résistance

La formule employée pour déterminer les chances de succès sur la Table de Résistance est la suivante :

Chance de Base = 50 %
plus Caractéristique Active multipliée par 5
moins Caractéristique Passive multipliée par 5

Bien que l'abscisse et l'ordonnée de la Table de Résistance présentée dans ces pages ne s'étendent pas au-delà de 31, il est parfaitement possible d'utiliser cette formule pour confronter des valeurs chiffrées plus importantes.

Pour simplifier les choses, quand vous opposez des nombres supérieurs à 31, soustrayez la caractéristique passive de la caractéristique active, puis multipliez le résultat ainsi obtenu par 5. Ajoutez ensuite le produit de cette opération (attention : il peut très bien être négatif!) à 50, pour déterminer le pourcentage de réussite de l'action considérée.



Table de Résistance

Caractéristique active (colonnes) / Caractéristique passive (lignes)

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*succès*	-	-	-	-	-	-	-
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*automatique*	-	-	-	-	-	-	-
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
24	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
29	-	-	-	-	-	-	*échec*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
30	-	-	-	-	-	*automatique*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
31	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Pour réussir, le jet de dés doit être inférieur ou égal au chiffre indiqué.

la colonne 4 et de la ligne 6 est "40". Pour que son investigateur réussisse à débloquer la porte, sa joueuse doit donc réussir un jet de 1D100 inférieur ou égal à 40.

Les récompenses de l'expérience

L'un des plus grands plaisirs que l'on peut tirer de la pratique assidue d'un jeu de rôle est de participer à l'évolution d'un personnage, de ses humbles débuts jusqu'à sa destinée ultime. La façon dont les pourcentages des compétences s'accroissent est, à ce propos, particulièrement remarquable, car elle est directement liée à l'utilisation des compétences en question. En effet, plus on emploie un talent, plus il a de chances d'augmenter. Les joueurs peuvent ainsi savourer les progrès accomplis par leurs investigateurs, au fur et à mesure qu'ils résolvent des énigmes ou surmontent des épreuves périlleuses.

Jets d'expérience

Lorsqu'un investigateur emploie avec succès l'une de ses compétences en cours de jeu, son joueur doit le noter sur sa fiche en cochant avec un crayon de papier la case située à côté du nom de la compétence en question. Cela signifie qu'il pourra tenter de tirer profit de son expérience en fin de partie.

Peu importe combien de fois un personnage a utilisé une compétence avec succès au cours d'une aventure : son joueur ne peut jamais tracer qu'une seule croix à côté de son nom. Et lorsque le moment est venu de procéder à des "jets d'expérience" afin de savoir si l'investigateur améliore ses aptitudes, il ne peut tenter qu'un seul jet par compétence cochée sur sa fiche. En général, les jets d'expérience ne sont effectués qu'à la fin d'un scénario ou au terme de plusieurs épisodes d'une campagne.

Lorsque le Gardien décide qu'il faut les effectuer, les joueurs examinent leurs fiches afin de déterminer combien de compétences ils ont employées avec succès. Ils lancent ensuite 1D100 pour chacune d'elles.

- Si le résultat de ce jet est *supérieur* au pourcentage actuel de la compétence considérée, ils lancent 1D10 et ajoutent immédiatement le score ainsi obtenu à ce pourcentage.

- Si le résultat de ce jet est *inférieur ou égal* au pourcentage de la compétence, ce dernier ne change pas car l'investigateur est censé n'avoir rien tiré de son expérience.

Répétez ce processus pour toutes les compétences cochées sur les fiches, avant de gommer les croix. Attention : il est interdit d'effectuer des jets d'expérience en Mythe de Cthulhu ; c'est la raison pour laquelle il n'existe pas de case à côté du nom de cette compétence sur les fiches d'investigateurs. Le fait de rater un jet d'expérience n'entraîne aucune conséquence particulière.

Remporter un succès dans un domaine qu'on ne maîtrise pas n'est pas facile, mais a de grandes chances de constituer une expérience enrichissante. En revanche, le fait d'être un expert garantit des succès quasi automatiques, mais une compétence élevée limite les possibilités d'apprendre quelque chose de nouveau. C'est pour refléter cette réalité qu'il est progressivement de plus en plus difficile d'accroître le pourcentage des compétences par le biais de l'expérience.

***Exemple** : Harvey a été chargé par* Enigma *de "couvrir" un bal masqué organisé par le mystérieux Ordre du Crépuscule d'Argent. Comme il a envie de faire bonne impression sur sa cavalière, il commence par disserter sur l'Archéologie. Bien qu'il réussisse son jet de dés, le Gardien n'accorde pas à sa joueuse la possibilité de cocher cette compétence, car il n'est pas dans une situation susceptible de lui apprendre quelque chose de nouveau. Il en aurait été tout autrement s'il était parvenu, par exemple, à identifier un fragment de poterie antique. Un peu plus tard dans la soirée, Harvey aperçoit trois hommes en smoking qui s'éclipsent par une petite porte et décide de les suivre discrètement. Sa joueuse effectue donc un jet de Discrétion et obtient un score de 07 avec 1D100 : c'est réussi ! Comme le gardien estime qu'un échec aurait pu avoir des conséquences embarrassantes, il autorise cette fois qu'une croix soit inscrite à côté de Discrétion sur la fiche d'Harvey.*

Compétences à 90 %

Si, en cours de jeu, un investigateur atteint un pourcentage supérieur ou égal à 90 % dans l'une de ses compétences, on doit aussitôt ajouter 2D6 points à son score actuel de Santé Mentale. Ce "gain" vise à simuler le bien-être et la confiance en soi que peut conférer le fait de maîtriser une compétence. Attention : Mythe de Cthulhu fait une fois de plus exception à cette règle.

Blessures physiques

Les points de Vie mesurent à la fois la bonne santé relative des investigateurs et la quantité de dommages physiques que peut supporter leur corps. Les blessures, infligées par un adversaire ou par une force naturelle (un ouragan, par exemple) se traduisent par des pertes de points de Vie.

Sauf exception, les dommages physiques ont en principe toujours des causes physiques (ex : tomber d'une certaine hauteur ou être atteint par une balle de revolver). Dans L'Appel de Cthulhu, on dit que les attaques réussies des investigateurs *infligent des dommages* à leurs adversaires ; à l'inverse, quand leurs adversaires réussissent des attaques à leur encontre, on dit qu'ils *encaissent des dommages* ou, à plus proprement parler, qu'ils *perdent des points de Vie.*

Lorsqu'un investigateur est blessé, le montant des dommages qui lui sont infligés doit être soustrait du total des points de Vie qui lui restent (prenez soin de reporter le résultat de cette soustraction sur sa fiche). À moins que le Gardien n'en décide autrement ou que la quantité de dommages encaissée en une seule attaque soit supérieure ou égale à la moitié de ses points de Vie restants, le fait d'être blessé n'handicape pas outre mesure un investigateur, aussi longtemps qu'il lui reste au moins 3 points de Vie. Si, à un moment ou à un autre, il se retrouve avec moins de 3 points de Vie, il perd conscience. Et s'il ne lui en reste plus du tout, il meurt. Ces règles n'ont pas pour objectif d'être particulièrement réalistes, elles permettent seulement de maintenir les personnages en jeu aussi longtemps que possible, sans contraindre les joueurs à une comptabilité trop fastidieuse.

Les descriptions des blessures devraient toujours être évocatrices et tenir compte du type de dommage subi. Ainsi, il ne faut pas se contenter de dire qu'un investigateur est atteint par une balle, mais qu'il a été touché à l'un des bras. De même, les chutes ne font pas seulement perdre des points de vie, elles se traduisent, selon leur gravité, par une cheville foulée ou une bosse sur le crâne. Le Gardien peut dès lors décréter qu'un personnage blessé est incapable d'accomplir certaines tâches, comme monter sur une échelle.

Être sonné

Un investigateur qui prend un coup sur la tête, encaisse un choc électrique ou se récupère mal après une chute peut éventuellement être *sonné* pendant 1D6 rounds. Il est alors incapable de faire autre chose qu'essayer de Parer ou d'Esquiver. C'est au Gardien de décider si un personnage est sonné ou non. Il n'est pas indispensable de perdre des points de Vie pour se retrouver dans cet état.

Choc

Pour qu'un investigateur qui subit en une seule fois des dommages égaux ou supérieurs à la moitié des points de Vie qui lui restent ne perde pas conscience, son joueur doit réussir un jet inférieur ou égal à 5 fois sa CON avec 1D100.

Inconscience

Lorsqu'un investigateur n'a plus que 1 ou 2 points de vie, il sombre aussitôt dans l'inconscience et ne peut plus, dès lors, participer activement à la partie en cours. Bien qu'il soit toujours vivant, il ne reprend conscience qu'une fois qu'il possède de nouveau au moins 3 points de Vie. Le Gardien peut toutefois déroger à cette règle en décidant lui-même de la durée de la période d'inconscience.

Il peut arriver qu'un personnage inconscient récupère suffisamment pour se traîner hors du champ de bataille. Il peut aussi être soigné par un jet réussi en Premiers Soins ou en Médecine.



Mort

Lorsque les points de Vie d'un investigateur tombent à 0 ou moins, il meurt à la fin du round suivant, à moins qu'un de ses amis n'intervienne entre-temps. Reportez-vous à la section Guérison pour en apprendre plus à ce sujet.

La perte d'un compagnon bien aimé est généralement un moment d'une grande tristesse. Ce genre d'événement mérite quelques instants de recueillement en cours de partie… et une petite oraison funèbre une fois l'aventure terminée.

Guérison

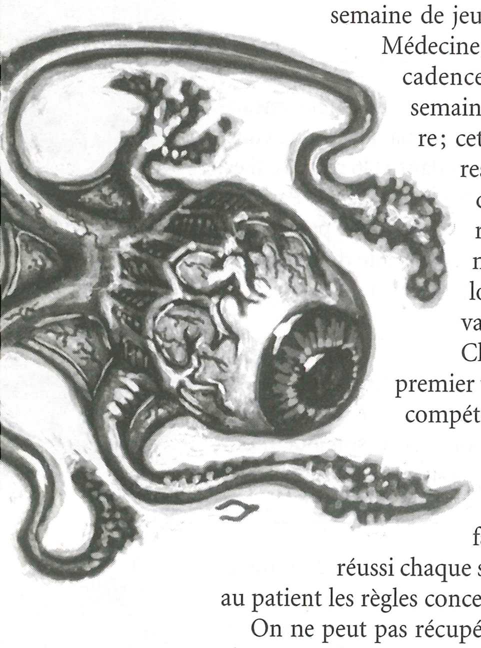
Tous les êtres vivants sont capables de guérir par voie naturelle. Dans L'Appel de Cthulhu, un investigateur récupère 1D3 points de Vie par semaine de jeu, jusqu'à ce qu'il ait reconstitué tout son capital initial. Ainsi, il faut entre 3 et 7 semaines de jeu pour récupérer 7 points de Vie sans aide extérieure. Les compétences en Premiers Soins et en Médecine peuvent toutefois accélérer ce processus.

Un personnage qui ne possède que 3 points de Vie peut se mouvoir et agir sans pénalité… hormis le fait que, vu son état, la moindre blessure peut lui être fatale.

Premiers Soins, Médecine

Un jet réussi dans l'une de ces deux compétences permet de restaurer instantanément 1D3 points de Vie perdus à cause d'*une* blessure. Il est donc tout à fait concevable qu'un investigateur puisse bénéficier de plusieurs jets en Médecine ou en Premiers Soins, s'il a subi plusieurs blessures.

Les investigateurs soignés par la compétence Premiers Soins guérissent aussi naturellement et ils récupèrent par conséquent 1D3 points de Vie additionnels au bout de 1 semaine de jeu. Ceux aidés par la compétence Médecine, quant à eux, récupèrent à la cadence de 2D3 points de Vie par semaine de jeu à compter de la première ; cette compétence permet ainsi de restaurer un total de 3D3 points de Vie (comprenant les points récupérés au moment de l'administration des soins d'urgence) lors de la première semaine suivant la blessure.



Chaque blessure doit, dans un premier temps, être soignée par un jet de compétence qui lui est propre. Par la suite, une seule réussite de Médecine suffit à assurer le taux de guérison le plus favorable mais ce jet doit être réussi chaque semaine. Sinon, il faut appliquer au patient les règles concernant la guérison naturelle.

On ne peut pas récupérer plus de points de Vie qu'on n'en possédait avant de subir des dommages, soit la moyenne de FOR et TAI.

Ramener à la vie

Il est possible d'empêcher le décès d'un personnage qui n'a plus de points de Vie, en intervenant avant la fin du round suivant celui au cours duquel il a encaissé une blessure mortelle. Il faut pour cela le ramener au moins à +1 point de Vie, en utilisant la compétence Premiers Soins ou Médecine. Si l'on y parvient, le mourant reste inconscient, mais il survit…

Blessures et guérison : un exemple

Afin d'échapper à un sectateur menaçant, Harvey bondit au travers d'une fenêtre ouverte et fait une chute de cinq mètres. Il perd 2D6 points de Vie en touchant terre, moins 1D6 points de Vie parce qu'il réussit un jet en Sauter (il réussit donc à se réceptionner au mieux). Il perd tout de même 6 points de Vie. Comme il possède 15 points de Vie, le fait d'en perdre 6 n'est pas suffisant pour lui infliger un choc. Groggy, Harvey se relève et traverse la rue pour se mettre en sécurité. Il lui reste 9 points de Vie.

Soudain, une voiture jaillit en trombe d'une artère adjacente. Elle ne réussit pas à l'éviter. Par miracle, notre héros ne perd que 5 points de Vie dans la collision. Toutefois, comme il n'en possédait plus que 9, le Gardien demande à sa joueuse de tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois la CON (5 x 14 = 70). Le tirage se solde par un 71 et l'investigateur roule sur la chaussée, inconscient. Heureusement, le conducteur fautif se précipite pour lui administrer les Premiers Soins et fait ainsi remonter à 6 son capital de points de Vie. Le Gardien décide néanmoins que cela ne suffit pas à lui faire reprendre conscience, car il avait déjà été blessé auparavant. L'inconnu le porte alors jusqu'à la banquette arrière de son véhicule, avant de foncer en direction de l'Hôpital St Mary d'Arkham.

Au service des urgences, un interne emploie sa compétence en Médecine afin de soigner les contusions, une cheville cassée, deux côtes fracturées, ainsi que le choc et le traumatisme subis par l'arrivant. Comme Harvey s'était déjà vu administrer des Premiers Soins pour son accident, il ne récupère pas de points pour cette blessure. Par contre, l'interne lui fait récupérer 1D3 points de Vie en soignant les dommages encaissés lors de la chute de 5 mètres. Notre intrépide ami se retrouve ainsi rapidement avec 8 points de Vie. Le Gardien annonce qu'il revient à lui.

Harvey va rester quelque temps à l'hôpital, ce qui lui permet de récupérer 2D3 points de Vie supplémentaires au bout de la première semaine de son séjour, puisque les soins qui lui sont prodigués l'emportent sur le processus de guérison naturelle. Les sept jours écoulés, comme il possède 12 points de Vie, il décide de rentrer chez lui où il continue à guérir de ses blessures à la cadence de 1D3 points par semaine (s'il était resté à l'hôpital, il aurait continué à récupérer 2D3 points de Vie par semaine.) Il va lui falloir deux semaines de plus pour être complètement guéri… du point de vue des règles, en tout cas. En effet, sa joueuse peut très bien décider, pour plus de réalisme, qu'il en garde une petite cicatrice ou qu'il boite légèrement.

Combat

Dans ce chapitre, nous distinguons deux catégories de combats : ceux qui font intervenir des armes à feu et les corps à corps. Ces catégories englobent diverses compétences bien différentes. Ainsi, parmi celles utilisées dans les corps à corps, on peut citer Fleuret, Coup de Poing, Poignard et Lutte. Les compétences en armes à feu, quant à elles, comprennent Arme de Poing, Fusil de Chasse et Fusil.

Exemples de poisons

Poison	*Rapidité d'effet*	*TOX*	*Symptômes*
Amanite phalloïde	6 à 24 heures	15	violentes douleurs stomacales, vomissements, jaunisse.
Arsenic	30 minutes à 24 heures	16	douleurs vives, vomissements, violentes coliques.
Belladone	2 heures à 2 jours	16	palpitations cardiaques, vision brouillée, convulsions.
Cobra	15 à 60 minutes	16	convulsions, problèmes respiratoires.
Curare	1 round	25	paralysie musculaire, problèmes respiratoires.
Cyanure	1 à 15 minutes	20	malaises, convulsions, évanouissement.
Chloral	1-3 minutes	17	inconscience pendant 1 heure; chaque nouvelle dose augmente les effets de 1 heure avec 10% de chances de problèmes respiratoires.
Chloroforme	1 round	15	inconscience, problèmes respiratoires.
Scorpion	24 à 48 heures	9	douleur intense, faiblesse, hémorragies.
Serpent à sonnette	de 15 à 60 minutes	10	vomissements, spasmes violents, vision colorée en jaune.
Somnifères	10 à 30 minutes	6	sommeil normal; chaque nouvelle dose augmente de 5% les chances de problèmes respiratoires.
Strychnine	de 10 à 20 minutes	20	violents spasmes musculaires, asphyxie.
Rohypnal, etc.	15 à 30 minutes	18	inodore, sans goût, inconscience pendant 4 à 8 heures.
Veuve noire	2 à 8 heures	7	frissons, transpiration importante, nausées.



Quand une attaque est réussie contre un être vivant, le nombre de points de Vie qu'il perd varie en fonction de la quantité de dommages qu'inflige l'arme employée. Il faut savoir à ce propos que certaines créatures possèdent des "armures naturelles" capables de modifier le montant des dommages qu'elles encaissent. Des règles particulières peuvent également affecter les conséquences des attaques.

Vous trouverez dans les pages qui suivent une liste décrivant diverses armes. Cette liste n'est nullement limitative, car il est possible d'employer n'importe quelle arme dans L'Appel de Cthulhu. Celles qui vous sont proposées ont été choisies à titre d'exemples et parce qu'elles sont relativement courantes. Attention : le Gardien peut parfaitement limiter la possession de certaines de ces armes.

Des sous-sections sont consacrées aux problèmes relatifs à certaines armes à feu et armes blanches particulières.

Le round de combat

Les combats sont décomposés en "rounds de combat" durant approximativement une dizaine de seconde. Le round de combat est une unité de mesure relativement "élastique", représentant un laps de temps au cours duquel tous les adversaires ont la possibilité d'accomplir au moins une action. Il nous a en effet semblé important dans ce domaine de privilégier l'égalité des chances entre les personnages, plutôt que la précision. Aussi, si d'aventure une inégalité de cet ordre devait se faire jour lors d'un affrontement, au Gardien d'imaginer un compromis acceptable pour que le jeu se poursuive.

Chaque fois que tous les investigateurs et leurs adversaires ont eu l'opportunité d'agir, un round de combat s'achève et un autre commence.

Dextérité et ordre des attaques

En combat, le fait d'agir en premier est souvent aussi important que la réussite de l'action que l'on entreprend. C'est pourquoi il convient de déterminer l'ordre dans lequel les adversaires attaqueront en les classant par ordre de DEX décroissante. Si deux combattants ont la même DEX, leurs joueurs lancent 1D100 pour les départager (celui qui obtient le score le plus faible agit en premier).

- Si des armes à feu et des armes blanches sont employées dans un même combat, les armes à feu prêtes à tirer (pointées et chargées) ont généralement la possibilité de faire feu une fois (par ordre de DEX décroissante des tireurs), avant que soient résolues les autres attaques. Il est en effet relativement plus rapide d'appuyer sur une détente, que de donner un coup de bâton ou de couteau, par exemple.

- Après ce premier échange de tirs, classez de nouveau par ordre de DEX décroissante tous les adversaires, y compris ceux qui doivent effectuer des jets de caractéristiques ou de compétences, et ceux qui désirent lancer des sortilèges.

- En respectant l'ordre des DEX décroissantes, procédez aux jets de dés de résolution, notamment pour (a) les attaques au corps à corps, (b) les tirs des personnages qui ont été obligé de dégainer leur pistolet ou d'épauler leur fusil, (c) les deuxièmes tirs de ceux qui ont déjà fait feu au début du round.

- Les armes à feu qui ont la possibilité de tirer 3 fois au cours d'un même round peuvent ensuite faire feu dans la dernière partie du round par ordre de DEX décroissante des tireurs.

Comme vous pouvez le constater, les armes à feu permettent au cours d'un round d'exécuter un plus grand nombre d'attaques que les armes de corps à corps. C'est tout particulièrement vrai pour certaines armes automatiques qui peuvent tirer près de trente balles en une dizaine de secondes. Sachez toutefois que les fusillades sont rares dans L'Appel de Cthulhu. Quand elles se produisent, cela signifie généralement que les investigateurs ont fait de mauvais choix.

Règles particulières concernant les blessures

On peut être blessé de bien des façons, mais les blessures font toujours perdre des points de Vie, que l'on peut éventuellement récupérer par la suite. Dans certains cas, il arrive que l'on perde en outre des points de CON ou d'APP : il s'agit alors de "blessures graves" dont il est impossible de se remettre complètement — parce qu'elles ont entraîné la perte d'un membre, par exemple.

Acides

Les dommages causés par les acides dépendent de leur "causticité" (caractère corrosif) et de leur taux de dilution. Ces facteurs étant toutefois trop complexes pour être correctement pris en compte dans le cadre de ces règles, contentons-nous de considérer les cas où des blessures importantes sont infligées. Ex. : immersion d'une main, d'un bras dans un bain d'acide, ou aspersion d'une partie exposée du corps.

- Les acides faiblement corrosifs font perdre 1D3-1 points de Vie par round.
- Les acides fortement corrosifs font perdre 1D4 points de Vie par round.
- Les acides extrêmement corrosifs font perdre 1D6 points de Vie par round.

Chutes

Lorsqu'un personnage tombe d'une certaine hauteur, il perd 1D6 points de Vie par tranche de 3 mètres de chute. En réussissant un jet de Sauter afin de bien se réceptionner, il a néanmoins la possibilité de réduire de 1D6 points les dommages qu'il encaisse.

Empoisonnements

La puissance de chaque poison est définie par un nombre. Plus ce dernier est élevé, plus la toxine en question est mortelle et agit rapidement. Ce nombre est appelé "toxicité" (abréviation TOX).

Lorsqu'un investigateur a été empoisonné, il doit confronter la toxicité de la substance concernée à sa propre CON sur la Table de Résistance, en considérant le poison comme la "caractéristique active". Si le poison l'emporte, il arrive alors quelque chose de désagréable à la victime : elle encaisse (le plus souvent) des dommages équivalant à la toxicité.

Si le poison ne réussit pas à surmonter la CON de la victime, les conséquences sont moins graves : dommages encaissés égaux à la moitié de la toxicité ou négligeables. Au Gardien de décider suivant le poison considéré et son mode d'application.

La table ci-contre décrit les effets de divers poisons redoutables. Il s'agit toujours de "doses standard" fictives, correspondant grosso modo à la morsure d'un animal venimeux ou à l'administration d'une quantité moyenne de produit toxique. Le Gardien doit donc tenir compte des circonstances afin d'ajuster les informations fournies. Les poisons les plus rapides commencent à agir au bout de 1 ou 2 rounds. Le cyanure peut entraîner la mort en moins de 1 minute. La plupart des poisons ne sont toutefois pas aussi rapides, et les empoisonneurs doivent donc faire preuve de subtilité. Les symptômes peuvent parfois être différents de ceux indiqués sur la table.

Explosions

Les dommages causés par une explosion sont dus autant à son souffle, qu'aux éclats qu'elle projette en tous sens. Leur importance varie suivant la puissance de l'explosif considéré et la distance (exprimée en mètres) à laquelle se trouve un personnage au moment de la déflagration.

Les "aires d'effet" (ex. : 2 mètres pour la dynamite, 4 mètres pour l'obus explosif) successives voient ainsi les dommages infligés réduire de 1D6 au fur et à mesure que l'on s'éloigne du point de déflagration. Par exemple, un bâton de dynamite inflige 5D6 points de dommages aux personnages situés dans un rayon de 2 mètres, 4D6 points de dommages à ceux qui se trouvent entre 2 et 4 mètres, 3D6 points de dommages entre 4 et 6 mètres, etc. Un obus antipersonnel tiré par un tank Abrams 1990 peut causer 15D6 points de dommages dans un rayon de 4 mètres, 14D6 points de dommages à une distance comprise entre 4 et 8 mètres, etc.

Il faut effectuer un jet de dommages séparé pour chaque personnage se trouvant dans une aire d'effet donnée.

Dosage : doubler une charge explosif accroît de moitié les dommages et les aires d'effet. À l'inverse, réduire une charge de moitié diminue d'un tiers les dommages et aires d'effet.

Feux

Les investigateurs peuvent être confrontés à des "feux" de toute nature et importance. Les températures peuvent aller de quelques centaines de degrés à des milliers, les dimensions de la simple torche à l'incendie d'un quartier. En plus de brûlures plus ou moins graves, les feux risquent aussi d'infliger des dommages par asphyxie ou par inhalation de gaz toxiques.

Des brûlures graves (équivalant à plus de la moitié des points de Vie d'un investigateur) peuvent éventuellement entraîner la perte de points en APP ou CON.

- Une torche enflammée inflige 1D6 points de dommages lorsqu'on s'en sert pour frapper un personnage. À chaque contact, ce dernier doit impérativement réussir un jet de Chance pour éviter que ses vêtements ou ses cheveux prennent feu. Si ce jet est raté, le malheureux encaisse automatiquement 1D6 points de dommages supplémentaires chaque round suivant, sans qu'il ne soit plus nécessaire de le toucher avec la torche. Pour étouffer les flammes, il lui faut réussir un jet de Chance ou de Premiers Soins, et peut-être, pour ne pas céder à la panique, un jet de Santé Mentale.
- Un grand feu de camp inflige 1D6+2 points de dommages par round. Les cheveux et les vêtements de la victime peuvent également s'embraser.

Règles particulières concernant les blessures

- Un personnage qui se trouve dans une pièce enflammée de dimension moyenne encaisse 1D6+2 points de dommages par round. Il lui faut aussi réussir un jet de Chance chaque round ou risquer l'asphyxie (voir procédure à suivre dans le paragraphe sur les Noyades).

- Les foyers plus importants doivent être considérés comme des "cas spéciaux", à traiter en fonction des situations. Ils représentent toujours un péril mortel pour les personnages.

Noyades, suffocations

Appliquez cette règle lorsqu'un personnage se noie, subit un étranglement ou se trouve pris dans un nuage de gaz asphyxiant.

Comme il se retrouve dans l'incapacité de respirer, son joueur doit réussir un jet sous 10 fois sa CON au cours du premier round. Au cours du second round, ce jet se fait sous 9 fois la CON. Au troisième round, on passera à 8 fois la CON… et ainsi de suite, jusqu'à atteindre 1 fois la CON. Le joueur doit ensuite réussir un nouveau jet sous la CON chaque round suivant.

Un investigateur pris par surprise n'a pas le temps de remplir ses poumons d'air avant de retenir sa respiration. Le Gardien doit alors choisir un multiplicateur plus faible pour le premier jet de CON à effectuer (ex. : 6 fois la CON).

Si un jet est raté, l'investigateur concerné perd aussitôt 1D6 points de Vie, de façon à simuler le fait qu'il vient d'inhaler un gaz/fluide irrespirable et que son système respiratoire et son cerveau commencent à endurer de sérieux dommages. Il perd ensuite 1D6 points de Vie supplémentaires tous les rounds suivant jusqu'à ce que mort s'ensuive, à moins qu'il ne parvienne, avec ou sans aide, à se sortir du mauvais pas dans lequel il se trouve.

Combat au corps à corps

N'importe quelle arme utilisable au corps à corps peut être employée dans L'Appel de Cthulhu. Les possibilités sont presque infinies et souvent très étranges, et les enregistrer toutes sous formes de compétences n'aurait pas eu de sens. Tout le monde peut attaquer à Coup de Poing, Coup de Pied, Coup de Tête et Lutte. Ces quatre attaques à mains nues sont traitées plus tard avec les autres compétences.

La plupart des armes de corps à corps peuvent être utilisées pour exécuter une attaque et une parade au cours d'un même round. Les armes "naturelles" obéissent toutefois à des règles particulières dans ce domaine et les couteaux dépourvus de garde ne peuvent pas parer. (Voir les règles sur la parade dans les "Règles particulières concernant les combats".)

Quand elles sont employées pour attaquer, ces armes ne peuvent jamais être endommagées. On doit toujours ajouter à leurs dommages le bonus aux dommages de leur utilisateur (sauf quand elles sont lancées, auquel cas ce bonus est divisé par 2).

Gourdins et instruments contondants

La catégorie des gourdins comprend les matraques des policiers, les nerfs de bœuf des truands, les branches d'arbres, les pierres et les tisonniers. Ces armes présentant des différences trop importantes de taille, de poids et de matériau pour être toutes assimilées les unes aux autres, elles dépendent de compétences différentes qui évoluent de manière indépendante par le biais de l'expérience : Grand Gourdin, Petit Gourdin/Matraque, par exemple.

Certaines, comme les pierres et les nerfs de bœuf, ne peuvent pas être employées pour parer. Et si un gigantesque gourdin peut éventuellement infliger 1D10 points de dommages, il faudra certainement posséder au moins une FOR de 13 pour le manier. Les gourdins n'*empalent* jamais (voir les "Règles concernant le combat"). Les chances de réussir une attaque avec les compétences Petit Gourdin et Grand Gourdin peuvent être étendues aux objets "similaires", comme un barreau de chaise ou un portemanteau, si le Gardien le souhaite.

Les gourdins et autres instruments contondants peuvent être employés pour *assommer*.

Fleurets et rapières

Ces armes étant très proches l'une de l'autre, leurs compétences augmentent en même temps. Traitez la plupart des cannes-épées comme des fleurets aiguisés. Fleurets et rapières peuvent empaler.

Couteaux

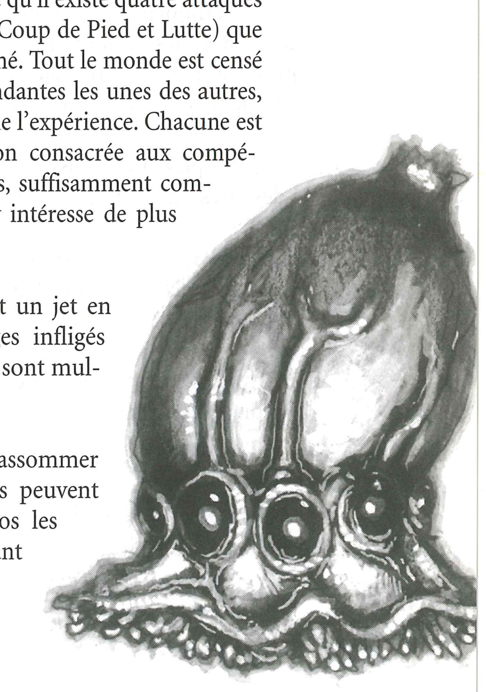
Les poignards de commando, les couteaux de boucher ou de chasse, les dagues, les crans d'arrêt et les couteaux de cuisine possèdent des lames assez longues pour constituer de véritables armes. Leurs compétences augmentent toujours en même temps. Les couteaux peuvent empaler.

Attaques à mains nues

L'Appel de Cthulhu considère qu'il existe quatre attaques (Coup de Poing, Coup de Tête, Coup de Pied et Lutte) que peut exécuter un homme désarmé. Tout le monde est censé les connaître. Elles sont indépendantes les unes des autres, notamment pour ce qui concerne l'expérience. Chacune est décrite en détail dans la section consacrée aux compétences. La Lutte est, à ce propos, suffisamment complexe pour mériter que l'on s'y intéresse de plus près.

- Lorsqu'un personnage réussit un jet en Arts Martiaux, les dommages infligés par son attaque à mains nues sont multipliés par 2.

- Si une attaque a pour but d'assommer un adversaire, ses dommages peuvent être réduits. Voir à ce propos les "Règles particulières concernant les combats", page suivante.



Règles particulières concernant le combat

Armure

Certaines créatures possèdent des armures naturelles : peau épaisse, couches protectrices de graisse ou de muscles, corps d'origine extraterrestre, etc. Les hommes peuvent, pour leur part, revêtir toutes sortes de vêtements protecteurs qui vont du simple plastron en cuir bouilli au gilet pare-balles en kevlar. Les investigateurs ingénieux pourront éventuellement s'amuser à essayer différents types d'armures afin de déterminer leur efficacité dans diverses situations.

Une armure "pénétrée" par une attaque n'est pas détruite pour autant. Ce genre d'équipement couvre toujours une certaine surface, et les trous occasionnés par les balles ou les lames aiguisées sont relativement petits.

Pour prendre en compte les effets des armures dans le jeu, soustrayez leur facteur de protection (exprimé en points de Vie ou "PV") des dommages encaissés par leurs porteurs.

Exemples d'armures

Veste en cuir épais	1 PV
Casque de la guerre 14-18	2 PV
3 cm de bois dur	3 PV
15 cm de béton	9 PV
Peau d'éléphant	4 PV
Casque de l'armée américaine	5 PV
4 cm de verre blindé	15 PV
5 cm d'acier	19 PV
Épais gilet en kevlar	8 PV
Armure militaire lourde	12 PV
Gros sac de sable	20 PV

Assommer

Utilisez cette règle lorsqu'un personnage veut assommer un adversaire, sans forcément lui faire du mal. Une attaque de ce genre doit être annoncée avant d'être effectuée. Elle ne peut être exécutée qu'avec les compétences Coup de Poing, Coup de Pied, Lutte, Coup de Tête ou celles concernant l'utilisation d'instruments contondants.

Effectuez le jet de dommages comme pour une attaque ordinaire, puis confrontez le résultat de ce jet aux points de Vie de l'adversaire sur la Table de Résistance. Si les dommages l'emportent, la victime est assommée pendant plusieurs minutes et ne perd qu'un tiers des points de Vie qu'elle aurait dû normalement perdre. Sinon, elle reste consciente et encaisse l'intégralité des dommages.

- Les attaques visant à assommer sont efficaces à l'encontre des êtres humains, mais pas des créatures surnaturelles.

- Si le Gardien le désire, elles peuvent néanmoins l'être contre des humanoïdes tels que les Profonds, les Goules ou les Hommes Serpents.

Un personnage assommée est instantanément ranimé par un jet réussi en Premiers Soins ou Médecine.

Deux armes

Un personnage qui tient une arme de corps à corps dans chacune de ses mains ne peut exécuter qu'une seule attaque et une seule parade au cours d'un même round. Voir également la section *Deux armes de poing* dans les "Règles particulières concernant les armes à feu".

Dissimulation partielle

Une cible qui n'est que partiellement dissimulée peut encore être repérée ou attaquée avec des chances normales dans bien des cas. Si elle est vraiment difficile à voir, un jet d'Idée ou de Trouver Objet Caché peut éventuellement permettre de la localiser.

Empalements

Un "empalement" est une attaque particulière, qui peut être accomplie avec des armes de contact pointues ou avec des armes à feu (à l'exception des fusils de chasse). Les armes contondantes et attaques à mains nues ne produisent jamais d'empalements.

Si un investigateur obtient avec une de ces armes un jet de pourcentage inférieur au cinquième du score suffisant pour toucher, on considère qu'il a littéralement *empalé* son adversaire. Cela signifie qu'il a touché une zone vitale, percé une artère ou lacéré des muscles et tendons particulièrement importants. Exemple : Harvey a 20 % en Arme de Poing. Comme en divisant ce pourcentage par 5, on obtient 4, il faut que sa joueuse réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à 04 pour qu'une de ses attaques empale un adversaire.

- En cas d'empalement, les dommages infligés sont plus importants. Les dés de dommages sont lancés deux fois et leurs résultats additionnés. Ainsi, par exemple, un revolver de calibre 22 qui peut normalement causer 1D6 points de dommages, en délivre 2D6 points en cas d'empalement. En théorie, une telle arme peut empaler 3 fois en un round, occasionnant 6D6 points de dommages.

- Certaines créatures du Mythe sont immunisées contre les empalements.

- Quand une arme blanche empale, elle se retrouve aussitôt coincée dans le corps de la victime. L'attaquant peut la dégager au cours du round suivant en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à ses chances normales de toucher. Le fait de la retirer n'inflige pas de dommages supplémentaires.

Esquive

Le Gardien ne doit jamais oublier que tous les investigateurs possèdent cette compétence. C'est, avec le jet de Chance, une figure classique de dernier recours. Pensez à réclamer des jets d'Esquive.

Objets lancés

Lorsqu'un investigateur lance un objet quelconque sur un adversaire, il ne faut ajouter que la moitié de son bonus aux dommages aux dégâts infligés par l'objet. Voir la définition de la compétence Lancer pour plus de précisions.

Règles particulières concernant le combat

Parade

Parer consiste à dévier ou bloquer une attaque de corps à corps. Aucune parade n'est possible contre une arme à feu. Les chances de parer avec une arme donnée (arme de corps à corps ou "naturelle") sont les mêmes que celles pour toucher avec cette même arme. Notez qu'une parade est toujours une action défensive et qu'elle ne peut donc pas infliger de dommages.

Tout le monde a la possibilité de tenter *une* parade à n'importe quel moment d'un round de combat. Il faut toutefois annoncer au commencement du round, avant même que soient résolues les attaques, quel adversaire potentiel on souhaite parer. Si l'on est ensuite sonné ou rendu inconscient avant d'avoir eu l'opportunité de parer, cette action est bien sûr annulée.

Si l'on utilise un objet pour parer, c'est lui qui encaisse les dommages infligé par l'adversaire, pas le personnage qui pare. Toutefois, lorsque les dommages en question dépassent les points de Vie de l'objet employé, ce dernier se brise et le défenseur encaisse les points de dommages excédentaires.

- Les attaques mettant en œuvre des armes "naturelles" (poings, pieds, etc.) peuvent se parer mutuellement.

- Il est possible de parer les armes blanches ou contondantes avec la plupart des armes de contact, ainsi que les fusils (utilisés dans ce cas comme des armes blanches). Une parade réalisée avec une arme "naturelle" ne peut pas, à elle seule, supprimer les dommages d'une arme blanche ou contondante. Il faut pour cela que le défenseur se saisisse de l'arme de l'attaquant — à condition que ce dernier ait une DEX inférieure à la sienne — en réussissant un jet en Lutte. L'attaque ne produit alors aucun dommage. Voir ci-après.

- Les fleurets, rapières, ainsi que la plupart des sabres et épées, peuvent être employés pour attaquer et parer au cours d'un même round.

- Les fusils, fusils de chasse et mitraillettes peuvent être utilisés pour parer un coup, mais ils ne peuvent alors pas faire feu pendant le même round. Lorsque les points de Vie d'une arme à feu sont réduits à 0, elle est mise hors d'usage et ne peut ensuite plus tirer, bien qu'il soit toujours possible de l'employer pour exécuter des parades.

- Deux jets de Lutte réussis consécutivement permettent de parer une attaque : le premier annule les dommages normalement infligés, le second permet de se saisir de l'arme de l'attaquant ou de la main qui tient cette arme.

- Bien qu'il s'agisse également d'une technique de défense, un investigateur a la possibilité de parer et d'effectuer un jet d'Esquive au cours d'un même round.

- Il est impossible de parer une balle.

Pénombre, obscurité, invisibilité

Si l'on ne peut pas voir une chose, on a peu de chances de pouvoir la frapper, la trouver ou même la remarquer. Toutefois, si la situation exige que les investigateurs agissent, le Gardien doit réduire leurs compétences dans des proportions conséquentes (ex : pourcentages diminués de moitié si la seule source lumineuse disponible est le clair de lune) ou subordonner la réussite de leurs actions à des jets de pourcentage sous le POU. En revanche, si l'obscurité est censée empêcher toute action, quelles que soient les compétences impliquées, ils doivent obtenir des jets de pourcentage de "01" pour réussir les actions qu'ils entreprennent. Certaines activités, comme lire une carte, sont néanmoins totalement impossible… même avec beaucoup de chance.

Surprise

Quand des attaquants bénéficient de l'effet de surprise, le Gardien doit — lors du premier round de combat — diviser par 2 la DEX des défenseurs avant de déterminer l'ordre dans lequel seront résolues les actions. Si la surprise est totale, les défenseurs ne peuvent rien faire du tout, sinon tenter de parer et d'Esquiver les attaques qu'ils ont la possibilité de voir.

- En règle générale, une attaque avec une arme naturelle peut être parée par n'importe quelle arme blanche ou naturelle. En revanche, une attaque de Lutte ne peut être contrée que par un jet en Lutte.

- S'il le souhaite, un Gardien peut accepter de prendre en considération les morsures humaines. Ce type d'attaque n'inflige jamais de dommages, mais peut éventuellement faire lâcher prise à un personnage qui utilise la compétence Lutte, si le "mordeur" confronte avec succès son POU à celui du "mordu" sur la Table de Résistance.

Épées et sabres

Il existe toutes sortes d'épées et de sabres, qui peuvent être maniés avec une seule main ou avec deux mains. Leurs compétences sont indépendantes les unes des autres. Et si certaines de ces armes peuvent empaler, d'autres ont été avant tout conçues comme des "tranchoirs" et sont dotées de pointes relativement émoussées qui se prêtent mal aux empalements.

Employer des armes à feu

Il existe cinq compétences en armes à feu : Arme de Poing, Fusil, Fusil de Chasse, Mitraillette et Mitrailleuse. Tous les investigateurs possèdent au départ des pourcentages modestes dans ces compétences (Attention : les mitraillettes n'existaient pas dans les années 1890). Toutes sont décrites en détail dans la section compétences du présent chapitre.

Consultez la section "Règles particulières concernant les armes à feu", page suivante pour en savoir plus.

Si un investigateur a toujours une chance de toucher une cible quelle que soit l'arme à feu employée, le chargement

Règles particulières concernant les armes à feu

Choisir un fusil de chasse

Il existe deux types de fusils de chasse : les fusils à canon double et les fusils à pompe. Dans les années 1890 et 1920, la plupart étaient à canon double, alors que dans les années 1990, ils sont généralement à pompe ou semi-automatiques.

Les fusils à canon double peuvent tirer simultanément deux cartouches au même rang de DEX, une cartouche à la DEX normale et la seconde à la DEX/2, ou chaque cartouche à des rounds différents. Selon son calibre, un fusil à pompe peut faire feu une ou deux fois par round, de même que tous les semi-automatiques.

Cibles volumineuses

Les cibles de grande taille sont plus faciles à toucher que les autres. En ce qui concerne les monstres gigantesques, ajoutez 5 % (à la chance de toucher avec des armes à feu ou des objets lancés) par tranche de 10 points de TAI au-delà de 30. Les règles sur les portées étendues et les tirs à bout portant s'appliquent normalement.

Deux armes de poing

Un personnage peut tenir une arme de poing dans chaque main et les utiliser toutes les deux au cours du même round. Dans ce cas, utilisez les règles concernant les tirs non visés, ci-dessous.

Pannes, armes enrayées

Un jet d'attaque supérieur ou égal au Facteur de Panne d'une arme à feu signifie que le tir concerné par ce jet ne se produit pas. Les Facteurs de Panne sont indiqués sur la table des armes.

- Pour les revolvers et les fusils non automatiques, une panne correspond à une balle (ou cartouche) défectueuse.
- Pour les armes automatiques, semi-automatiques et les fusils à pompe, une panne signifie que l'arme s'est enrayée.

Remettre en état une arme enrayée prend 1D6 rounds et nécessite un jet réussi en Mécanique ou dans la compétence correspondant à l'arme considérée. Le tireur peut recommencer ses tentatives de réparation jusqu'à ce qu'il réussisse… ou qu'il casse définitivement son arme en obtenant un jet supérieur ou égal à 96.

Portée étendue

Un personnage peut tirer sur des cibles jusqu'à une distance correspondant au double de la portée de base de son arme, mais ses chances de toucher sont alors réduites à la moitié de son pourcentage normal. De même, il peut tirer à une distance équivalant à trois fois la portée de base avec le quart de ses chances normales de toucher, jusqu'à quatre fois la portée de base avec le huitième de sa compétence, et ainsi de suite. Si le Gardien le souhaite, il peut considérer que comme les balles sont considérablement ralenties à de telles distances, les dommages qu'elles infligent sont réduits.

Rafales des armes automatiques

Les armes entièrement automatiques, comme les mitraillettes Thompson, peuvent tirer plusieurs balles (en rafale) chaque fois qu'elles font feu. Pour chaque balle tirée de cette manière, les chances de toucher sont augmentées de 5 %, mais le pourcentage final ne peut jamais être supérieur au double de la compétence du tireur.

Procédez à un seul jet de dés par cible visée. Si celui-ci est réussi, lancez un dé comportant autant de faces que le nombre de balles composant la rafale. Par exemple, si 8 balles ont été tirées, lancez 1D8 pour déterminer combien touchent la cible. Si 3 balles ont été tirées, lancez 1D3. En cas d'empalement, seule la première balle est concernée. Le Gardien, s'il le désire, peut se simplifier la tâche en décrétant que les rafales ne peuvent comporter que certains nombres de balles : 6, 8, etc.

- Quand un tireur vise plusieurs cibles séparées, ses chances de toucher ne sont pas modifiées ; il emploie son pourcentage normal pour exécuter des jets séparés pour chaque cible. Il doit cependant indiquer combien de balles sont adressées à chacune.
- Si plusieurs cibles sont en "formation serrée" — un groupe avançant dans un couloir étroit, par exemple — augmentez les chances de toucher comme indiqué ci-dessus (le pourcentage final ne peut pas, dans ce cas non plus, être supérieur au double de la compétence normale du tireur).

Le Gardien doit toujours veiller à bien décrire les situations qui se présentent à ses joueurs afin qu'ils puissent choisir la tactique la plus adaptée.

Recharger les armes à feu

Il faut 1 round de combat pour charger 2 balles (ou cartouches) dans un revolver, un automatique, un fusil ou un fusil de chasse. Il faut également 1 round pour changer un chargeur, mais remplacer le ruban d'alimentation d'une mitrailleuse prend 2 rounds.

Au cours d'un round, on peut éventuellement se contenter de charger une seule balle dans le canon de son arme ET faire feu au moment correspondant à la moitié de sa DEX.

Revolvers chargés

À la grande époque des revolvers, il était de pratique courante de laisser vide la chambre se trouvant juste devant le percuteur. Cette précaution n'était généralement pas jugée contraignante : si cinq balles ne suffisent pas à se débarrasser d'un malfaisant, il est peu probable que la sixième puisse le faire. Le Gardien peut éventuellement demander d'effectuer des jets de Chance afin de vérifier qu'une arme chargée à plein ne se déclenche pas toute seule.

Tir de précision

Cette règle ne s'applique qu'aux fusils. Si un tireur prend son temps pour ajuster son tir — en ne faisant feu qu'une seule fois par round à un moment correspondant à la moitié de sa DEX — cela double la portée de base et le "bout portant" de son arme.

Tirs à bout portant

Lorsqu'une arme à feu est employée à bout portant, les chances de toucher du tireur sont doublées. Le "bout portant" représente une distance égale ou inférieure au tiers de la DEX du tireur, exprimée en mètres. Les dommages ne sont pas modifiés.

Tirs non visés

Les nombres de tirs/round indiqués sur les tables correspondent à des situations dans lesquels les tireurs essayent vraiment d'atteindre une cible et prennent donc un peu de temps pour viser. Si un investigateur souhaite juste tirer au jugé, pour un tir de couverture par exemple, il peut alors doubler le nombre de tirs par round indiqué sur la Table des Armes. Dans ce cas, les chances normales de toucher sont divisées par 5. En présence de plusieurs cibles, déterminez aléatoirement laquelle est atteinte. Les empalements se produisent normalement.

et le maniement de certains engins "antédiluviens" (une arquebuse, par exemple) exigent la réussite préalable d'un jet en Histoire.

Améliorer sa compétence avec une arme à feu a pour effet d'augmenter les pourcentages de toutes les armes de même catégorie. Ainsi, par exemple, si l'on améliore sa compétence revolver de calibre 45, on augmente également celle en revolver calibre 22, car ces deux armes dépendent de la compétence Arme de Poing. Reportez ces modifications sur la fiche d'investigateur, dans la liste des armes et dans celle des compétences (rubrique Armes à Feu).

- Attention : toutes les armes relevant d'une même catégorie n'ont pas forcément la même chance de base de toucher une cible. Ainsi, les revolvers de calibre Magnum 44 sont tellement lourds et encombrants que leur chance de base est inférieure à celle de certains autres revolvers.

- Les portées respectives des différentes armes à feu sont indiquées par la Table des Armes.

- Un investigateur peut éventuellement parer une attaque au corps à corps avec un fusil, un fusil de chasse ou une mitraillette. Ces armes n'ayant cependant pas été conçues pour cela, lorsqu'elles ont encaissé davantage de dommages qu'elles n'ont de points de Vie, elles ne peuvent plus tirer.

Accessoires pour les armes à feu

Lunette de visée, visée laser

Pour les fusils équipés d'une lunette de visée, doublez la portée de base. Si l'on observe en même temps la procédure de tir de précision, celle-ci est quadruplée.

La visée laser quadruple la portée de base sans avoir besoin du modificateur de tir de précision.

Silencieux

Un silencieux est un long tube épais qui s'adapte au canon d'une arme à feu afin d'atténuer le bruit produit par ses tirs. Ce dispositif a toutefois pour effet de ralentir les projectiles ; la portée de base de l'arme concernée doit donc être divisée par 2. Les silencieux sont généralement fabriqués sur commande et perdent toute efficacité après environ 1D100+10 tirs (l'usure est encore plus rapide avec des balles de gros calibre). Ils ne peuvent pas être employés avec les fusils de chasse et les mitrailleuses, mais peuvent équiper de petites armes automatiques, une Uzi par exemple.

Les silencieux sont interdits presque partout dans les années 1920 et 1990, et même dans certaines juridictions des années 1890.

Un petit exemple de combat

Alors qu'il explore le vieux manoir de Crowninshield, près d'Arkham, Harvey Walters surprend un cambrioleur en plein travail. Ce dernier l'a entendu arriver et son revolver est prêt à faire feu lorsque le journaliste surgit au détour d'un couloir. Harvey, qui a été alerté par des bruits suspects, tient quant à lui un pied de chaise à la main.

Son calibre 32 à canon court étant prêt, le voleur tire le premier, bien qu'il n'ait qu'une DEX de 10 alors que celle d'Harvey est de 12. Sa compétence en Arme de Poing est de 25 %. Ce pourcentage devrait normalement être doublé du fait qu'il fait feu à bout portant, mais comme le combat se déroule à la lueur du clair de lune, il faut également réduire de moitié ses chances de toucher : ces deux modifications s'annulent mutuellement. Le Gardien lance 1D100 pour lui : 72. La balle manque son but.

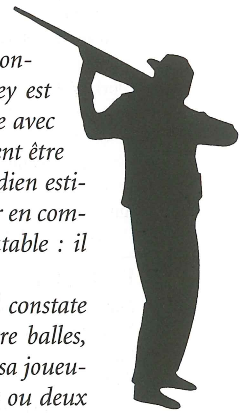
Harvey (DEX de 12) abat ensuite son pied de chaise. Il a 25 % de chances de toucher avec un gourdin, mais sa joueuse fait un jet de 84. Raté !

Le cambrioleur tire de nouveau (DEX de 10), mais le Gardien fait 85 aux dés… encore une balle perdue. Comme un revolver de calibre 32 est capable de faire feu trois fois par round, le voleur a droit à un troisième tir, comme s'il avait une DEX de 5 (ce qui correspond à la moitié de son score dans cette caractéristique). Cette fois, le Gardien obtient un 00 avec les dés : une panne. Dans le cas d'un revolver, ce genre d'incident indique une balle défectueuse. Le Gardien annonce à la joueuse d'Harvey qu'il entend le cliquetis du percuteur, mais que le coup ne part pas.

La joueuse croit alors que le voleur a épuisé toutes ses munitions… une déduction pour le moins hâtive, mais le Gardien ne tente pas de la détromper. Il se contente de dire que l'inconnu paraît surpris et qu'il en oublie de tenter un nouveau tir au début du round suivant.

Harvey est maintenant convaincu d'avoir l'avantage. Sa joueuse fait un jet de 01 (touché !) et le journaliste assène à son adversaire un coup violent avec son pied de chaise. Comme il utilise une arme assimilable à un petit gourdin, elle lance 1D6 pour déterminer les dommages qu'il inflige : 4 points (Harvey n'a pas de bonus aux dommages).

Le Gardien déclare alors que le voleur hurle de douleur. De plus, comme le jet de dés d'Harvey était vraiment très petit, il décrète que le pied de chaise s'est abattu sur la main qui tenait le revolver. Celui-ci est tombé à terre, disparaissant dans l'obscurité.



Au commencement du troisième round, le cambrioleur ne peut plus agir qu'au moment correspondant à sa DEX normale. Or comme celle d'Harvey est supérieure, c'est lui qui frappe le premier… et rate avec un jet de 22, ses chances de toucher devant également être réduites en raison de l'obscurité ambiante. Le Gardien estime alors que le voleur n'a guère envie de se mesurer en combat à mains nues avec un adversaire aussi redoutable : il tourne les talons et détale.

Harvey pâlit, quelques instants après, lorsqu'il constate que l'arme du cambrioleur contenait encore quatre balles, mais le Gardien le félicite pour sa bravoure et dit à sa joueuse de cocher sa compétence en Petit Gourdin. Une ou deux semaines plus tard, l'aventure étant achevée, le Gardien demande aux joueurs d'effectuer des jets d'expérience… ce qui vaut à Harvey de savoir désormais manier les pieds de chaise (Petit Gourdin) avec 32 % de chances de toucher.

Définitions des compétences

Une définition de compétences ne peut jamais être qu'une déclaration d'intention, un bref survol des possibilités offertes. Des circonstances imprévisibles finissent toujours par susciter de nouvelles utilisations et interprétations.

Table des armes

	chance ou compétence de base	dommages par attaque	portée de base	attaques par round	nombre de munitions	PV (résistance)	prix en $ (par période)	panne	périodes concernées
Armes de corps à corps									
Fleuret d'escrime*, aiguisé	20	1D6+1+bd	contact	1	—	10	4/6/70	—	toutes
Canne-épée*	20	1D6+bd	contact	1	—	10	10/25/100	—	toutes
Rapière/épée	10	1D6+1+bd	contact	1	—	15	6/20/150	—	toutes
Sabre de cavalerie	15	1D8+1+bd	contact	1	—	20	15/30/75	—	toutes
Lance de cavalerie*	10	1D8+1+1D6**	contact	1	—	15	15/25/150	—	toutes
Hache de bûcheron	20	1D8+2+bd	contact	1	—	15	3/5/10	—	toutes
Hachette/faucille	20	1D6+1+bd	contact	1	—	12	2/3/9	—	toutes
Poignard* (baïonnette, etc.)	25	1D4+2+bd	contact	1	—	15	1/2/15	—	toutes
Couteau de boucher*	25	1D6+bd	contact	1	—	12	1/2/7	—	toutes
Petit couteau* (cran d'arrêt, etc.)	25	1D4+bd	contact	1	—	9	0,5/2/6	—	toutes
Nerf de bœuf (cravache, etc.)	40	1D8+bd	contact	1	—	4	0,6/2/15	—	toutes
Grand gourdin/ batte de base-ball/tisonnier	25	1D8+bd	contact	1	—	20	1/3/35	—	toutes
Petit gourdin/matraque	25	1D6+bd	contact	1	—	15	1/3/35	—	toutes
Garrot	15	étranglement***	contact	1	—	1	0,2/0,5/3	—	toutes
Fouet	05	1D3 ou prise	3 m	1	—	4	2/5/50	—	1890, 1920
Boomerang de guerre	% en Lancer	1D8	voir règles pour Lancer	1/2	—	8	1/2/40	—	rare
Pierre lancée	% en Lancer	1D4	voir règles pour Lancer	1	—	—	—	—	toutes
Javelot	% en Lancer	1D8+1	voir règles pour Lancer	1/2	—	15	1/1/25	—	rare
Palet	25	1D6+1+1/2bd	voir règles pour Lancer	1	—	15	0,05/—/—	—	toutes
Torche enflammée	10	1D6+feu	contact	1	—	15	0,05/—/—	—	toutes
Taser (fléchette)†	20	sonné	DEX x 0,3 m (max. 4 m)	1	variable	8	—/—/400	95	1990
Taser (contact)†	% en Coup de Poing	sonné	contact	1	variable	7	—/—/200	97	1990
Bombe lacrymogène†	DEX x 5	sonné durant 2D10 min	1/2DEX x 0,3 m	1	25 pulvérisations	4	—/—/10	00	1990
Fil électrique, 110 Volts	% en Électricité	1D8+ sonné	contact	1	—	6, fusibles	—/—/—	—	1920, 1990
Fil électrique, 220 Volts	% en Électricité	2D8+ sonné	contact	1	—	6, fusibles	—/—/—	—	1990
Tronçonneuse††	20	2D8	Contact	1	-	20	300	97	1990
Armes de poing*									
Pistolet à poudre noire	20	1D6+1	10 m	1/4	1	8	15/30/300	95	rare
Automatique cal. 22 court	20	1D6	10 m	3	6	6	—/25/190	00	1920,1990
Derringer cal. 25 (1C)	20	1D6	3 m	1	1	5	4/12/55	00	1890, 1920
Revolver cal. 32 ou 7,65 mm	20	1D8	15 m	3	6	10	6/15/200	00	toutes
Automatique cal. 32 ou 7,65 mm	20	1D8	15 m	3	8	8	—/20/350	99	1920, 1990
Revolver cal. 357 magnum	20	1D8+1D4	20 m	1	6	11	—/—/200	00	1990
Revolver cal. 38 ou 9 mm	20	1D10	15 m	2	6	10	8/25/200	00	toutes
Automatique cal. 38	20	1D10	15 m	2	6	8	—/30/375	99	1920, 1990
Glock 17 9 mm auto	20	1D10	20 m	3	17	8	—/—/475	99	1990
Luger modèle P08	20	1D10	20 m	2	8	9	—/75/600	99	1920, 1990
Revolver cal. 41	20	1D10	15 m	1	6	10	20/—/—	00	1890
Revolver magnum .44	15	2D6+2	30 m	1	6	12	475	00	1990
Revolver cal. 45	20	1D10+2	15 m	1	6	10	10/30/300	00	toutes
Automatique cal. 45	20	1D10+2	15 m	1	7	8	—/40/375	00	1920, 1990
IMI Desert Eagle	20	3D6+3	30 m	1	7	9	650	94	1990
Fusils*, voir plus loin les Fusils d'Assaut									
Mousquet Springfield cal. 58	25	1D10+4	60 m	1/4	1	12	10/25/325	95	rare
Non automatique cal. 22	25	1D6+2	30 m	1	6	9	10/13/70	99	toutes
Carabine cal. 30 (à levier)	25	2D6	50 m	1	6	8	12/19/150	98	toutes
Fusil Martini-Henry cal. 45	25	1D8+1D6+3	80 m	1/3	1	12	15/5/275	00	1890
Fusil à air comprimé Moran	15	2D6+1	20 m	1/3	1	7	200/—/—	88	1890
Fusil Garand M1 ou M2	25	2D6+2	110 m	1/2 round	8	11	—/—/400	00	1990
Carabine SKS	25	2D6+1	90 m	2	10	10	—/—/500	97	1990
Lee-Enfield cal. 303	25	2D6+4	110 m	1/2	10	12	25/50/300	00	toutes
Non automatique cal. 30-06	25	2D6+4	110 m	1/2 round	5	12	30/75/175	00	toutes
Semi-automatique cal. 30-06	25	2D6+4	130 m	1	5	12	275	00	1990
Marlin cal. 444	25	1D8+1D6+1D4	90 m	1	5	12	—/—/400	98	1990
Fusil à éléphant (2C)	15	3D6+4	100 m	1 ou 2	2	12	100/400/1 800	00	toutes
Fusils de chasse									
Calibre 20 (2C)	30	2D6/1D6/1D3	10/20/50 m	1 ou 2	2	12	25/35/rare	00	1890, 1920
Calibre 16 (2C)	30	2D6+2/1D6+1/1D4	10/20/50 m	1 ou 2	2	12	30/40/rare	00	1890, 1920
Calibre 12 (2C)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1 ou 2	2	12	30/40/rare	00	1890, 1920
Calibre 12 (pompe)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	5	10	75/45/100	00	1920, 1990
Calibre 12 (semi-auto.)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	5	10	—/—/270	99	1990
Calibre 12 (2C, canon scié)	30	4D6/1D6	5/10 m	1 ou 2	2	14	15/ND/ND	00	1920
Calibre 10 (2C)	30	4D6+2/2D6+1/1D6	10/20/50 m	1 ou 2	2	12	35/rare/rare	00	1890
Calibre 12 Bellini M3 (crosse amovible)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	2	7	14	895	00	1990
Calibre 12 SPAS (crosse amovible)	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	8	6	600	98	1990

Table des armes

	chance ou compétence de base	*dommages par attaque*	*portée de base*	*attaques par round*	*nombre de munitions*	*PV (résistance)*	*prix en $ (par période)*	*panne*	*périodes concernées*
Fusils d'assaut									
AK-47 ou AKM	25	2D6+1	90 m	2 ou rafale	30	12	200	00	1990
AK-74	25	2D8	120 m	2 ou rafale	30	12	1 000	97	1990
Barrett modèle 82	25	2D10+4	210 m	1	11	12	3 000	96	1990
FN FAL	25	2D6+3	100 m	1 ou rafale	20	11	1 500	97	1990
Galil AR	25	2D6+3	110 m	1 ou rafale	20	12	2 000	98	1990
M16A2	25	2D8	130 m	1 ou rafale de 3	30	11	ND	97	1990
Steyer AUG	25	2D6	120 m	1 ou rafale	30	12	1 100	99	1990
Beretta M70/90	25	2D6	120 m	1 ou rafale	30	12	2 800	99	1990
Mitraillettes									
Thompson	15	1D10+2	20 m	1 ou rafale	20/33	8	—/ND/ND	96	1920
Heckler & Koch MP5	15	1D10	45 m	2 ou rafale	15/30	10	—/—/ND	97	1990
Ingram MAC-11	15	1D8	20 m	3 ou rafale	32	6	—/—/750	96	1990
Pistolet mitrailleur Skorpion	15	1D8	20 m	3 ou rafale	20	6	—/—/ND	96	1990
Pistolet mitrailleur Uzi	15	1D10	40 m	2 ou rafale	32	8	—/—/1 000	98	1990
Mitrailleuses									
Gatling modèle 1882	15	2D6+4	100 m	rafale	200	20	1 000/200/6 500	96	1890
Fusil auto. Browning M1918	15	2D6+4	90 m	1/2 ou rafale	20	11	—/ND/800	00	1920
Browning cal. 30 M1917A1 (bande)	15	2D6+3	150 m	rafale	250	12	—/3 000/ND	96	1920
Maschinengewehr-42 7,92 mm	15	2D6+4	200 m	rafale	300	18	—/—/rare	00	2ème GM
FN Minimi, 5,56 mm, bande/chargeur	15	2D8	130 m	rafale	30/200	11	—/—/ND	99	1990
Explosifs, armes lourdes									
Cocktail Molotov	% en Lancer	2D6 + peut enflammer	Lancer	1/2	1 seule	1	—/ND/ND	95	1920, 1990
Pistolet lance-fusées	25	1D10+1D3+ feu	10	1/2	1	11	10/15/75	00	toutes
Lance-grenades M79	25	3D6/2 m	20	1/3	1	12	—/—/ND	99	1990
Bâton de dynamite	% en Lancer	5D6/2 m	Lancer	1/2	1 seule	1	1/2/5	99	toutes
Détonateur	% en Électricité	2D6/1 m	ND	ND	1 utilisation	3	20/boîte	00	toutes
Bombe Tuyau	% en Électricité	1D6/3 m	sur place	une utilisation	1 seule	3	ND/ND/ND	95	toutes
Plastique (C-4), 100 g	% en Électricité	6D6/3 m	sur place	une utilisation	1 seule	15	—/—/ND	99	1990
Grenade à main	% en Lancer	4D6/4 m	Lancer	1/2	1 seule	8	—/ND/ND	99	1920, 1990
Mortier de 81 mm	01	6D6/6 m	500 m	2	séparées	10	—/—/ND	00	1990
Canon de campagne de 75 mm	01	10D6/2 m	500 m	1/4	séparées	40	3 000/1 500/—	99	1920, 1990
Canon anti-recul 120 mm (Tank)	01	15D5/4 m	2 000 m	1	séparées	35	ND	00	1990
Canon de marine 5 pouces anti-recul	01	12D6/4 m	3 000 m	2	autoalimenté	50	ND	98	1990
Mine antipersonnel	Dissimulation + Chance	4D6/5 m	sur place	sur place	une utilisation	9	—/ND/ND	99	1920, 1990
Mine Claymore	jet de Chance	6D6+3/3D6+2/1D6	10/25/50 m	sur place	une utilisation	12	—/—/ND	99	1990
Lance-flammes	05	2D6 + choc	25 m	1	au moins 10 tirs	6	—/ND/ND	93	1990
GE Mini-Gun****	15	2D6+4	400 m	33	4 000	14	ND	98	1990
LAW*****	15	8D6/1 m	150 m	1	1	10	ND	98	1990

+bd - plus le bonus aux dommages, qui varie selon les investigateurs.

sonné - la victime est incapable de faire autre chose que parer pendant 1 à 1D6 rounds, ou aussi longtemps que le souhaite le Gardien ; elle doit réussir un jet sous POU x 1 pour ne pas être aveuglée temporairement.

Fusil à air comprimé Moran — tirant des projectiles propulsés par air comprimé, cette arme est relativement silencieuse.

1C, 2C - un canon, deux canons.

1/2 (1/3) round — ne peut être tiré qu'un round sur deux (trois) si l'on souhaite un minimum de précision.

1 ou 2 - on peut éventuellement tirer les deux cartouches au cours du même round.

* - cette arme ou cette catégorie d'armes peut empaler.

** - le bonus aux dommages indiqué est applicable si l'on est à cheval.

*** - utilisez les règles concernant la noyade pour déterminer les dommages infligés.

**** - mitrailleuse lourde de type Gatling, souvent montée sur des hélicoptères. Tirer avec une telle arme quand on la porte implique d'avoir une TAI et une FOR d'au moins 16.

***** - Arme anti-char légère, jetable.

† - ne pas employer la règle du bout portant avec cette arme.

†† - sur un empalement, amputation d'un membre

Rafale - l'usage d'armes capables de tirer par rafales est strictement interdit aux simples citoyens ; les prix notés correspondent à ceux pratiqués sur les marchés parallèles.

ND - "Non Disponible". Armes interdites aux civils, dans leurs versions automatiques ou dans tous les cas. Les armes automatiques sont systématiquement interdites. Il existe des kits permettant de récupérer les pleines capacités d'une arme bridée.

Panne = Facteur de Panne - si un jet d'attaque est supérieur ou égal au Facteur de Panne d'une arme, elle tombe en panne. Si l'arme en question est un revolver, un double canon ou un fusil à levier d'armement à la culasse, cela signifie qu'une munition est défectueuse. Si c'est une arme automatique, semi-automatique ou à pompe, elle est enrayée. Réparer une arme enrayée prend 1D6 rounds et nécessite un jet réussi en Mécanique ou dans la compétence correspondant à cette arme (ex. : un jet en Fusil permet de remettre en état un fusil enrayé). Le tireur peut recommencer ses tentatives de réparation jusqu'à ce qu'il réussisse… ou qu'il casse définitivement son arme en obtenant un jet supérieur ou égal à 96.

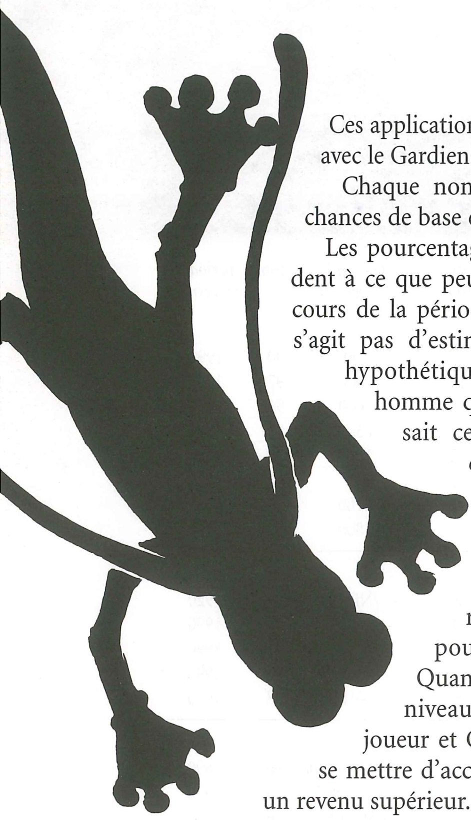
Fusils de chasse chargés à balles - calibre 10 1D10+8, calibre 12 1D10+6, calibre 16 1D10+5, calibre 20 1D10+4 ; portée de base 50 mètres ; les balles peuvent empaler.

Rare - éventuellement obsolète, arme de collection ou illégale.

Prix par période - les prix des années 1990 correspondent parfois à ceux pratiqués sur le marché des armes de collection.

2 m, 3 m, etc. - aires d'effet en mètres ; voir la rubrique Explosions dans les "Règles particulières concernant les blessures".

Mine Claymore — le cône d'effet de cette arme est large, mais peut être orienté ; toutes les cibles situées dans un angle de 120° sont affectées.



Ces applications spéciales doivent être négociées avec le Gardien.

Chaque nom de compétence est suivi des chances de base entre parenthèses.

Les pourcentages des compétences correspondent à ce que peut connaître un investigateur au cours de la période dans laquelle il évolue. Il ne s'agit pas d'estimations proportionnelles à un hypothétique "savoir absolu". Ainsi, un homme qui a 60 % en Physique en 2002 sait certainement beaucoup plus de choses qu'un savant de 1902 avec 90 % dans cette même compétence.

D'une manière générale, 50 % dans une compétence représente un niveau suffisant pour gagner sa vie grâce à elle. Quand un investigateur acquiert un niveau élevé dans une compétence, joueur et Gardien peuvent éventuellement se mettre d'accord sur une nouvelle carrière et un revenu supérieur.

Anthropologie (01 %)

Cette compétence permet de déterminer l'origine d'un individu, rien qu'en observant son comportement. Si le personnage a eu l'opportunité d'étudier une culture pendant un certain temps — ou de travailler sur des rapports précis concernant une culture disparue — il peut émettre des déductions simples concernant ses mœurs et ses concepts moraux. S'il a ensuite poursuivi son étude pendant un mois ou plus, il comprend ses valeurs essentielles et, en réussissant un jet de Psychologie, est éventuellement en mesure de prédire les actes et les convictions d'un représentant de ladite culture. Cette compétence est surtout utile avec les cultures qui existent toujours.

Archéologie (01 %)

Cette compétence permet de déterminer l'époque et l'origine d'un artefact ou de reconnaître un faux. Si un investigateur a l'opportunité d'examiner et d'inspecter minutieusement l'ensemble d'un site antique, il peut faire quelques déductions concernant la culture de ses habitants originels. Une réussite d'Anthropologie apporte alors un plus. Archéologie peut aussi permettre d'identifier la forme écrite d'une langue disparue.

Arme de Poing (20 %)

À employer avec toutes les armes ressemblant à un pistolet tirant au coup par coup. Lorsqu'un personnage des années 1990 utilise un pistolet mitrailleur (MAC-11, Uzi, etc.), il se sert de sa compétence Mitraillette pour les tirs en rafales. Les cadences de tirs allouées aux diverses armes de poing tiennent compte de leurs reculs respectifs, de leur maniabilité et des différences de mécanismes (revolvers et semi-automatiques).

Le chargement et le maniement d'un pistolet à poudre noire peuvent également nécessiter la réussite d'un jet en Histoire, si le Gardien en décide ainsi.

Art (05 %)

Il faut préciser, dans cette catégorie de compétences, quel "art" pratique l'investigateur : instrument de musique, peinture, cuisine ou toute autre activité artistique non littéraire à laquelle un individu normal peut se consacrer dans sa vie quotidienne. Une utilisation réussie de cette compétence signifie qu'une prestation ou qu'une œuvre est agréable et que le public est satisfait. Un échec, en revanche, indique que le personnage a chanté faux ou qu'il n'a pas su exprimer ses sentiments. Les artistes cités dans les ouvrages de Lovecraft sont toujours tournés vers les muses traditionnelles, mais le Gardien peut autoriser des définitions plus larges de "l'art". La frontière qui sépare Art et Artisanat varie avec chaque Gardien.

Les joueurs doivent toujours indiquer précisément le domaine particulier dans lequel s'exprime le talent de leur personnage : peinture *à l'huile*, chanteur *d'opéra*, etc. Sur la fiche d'investigateur, plusieurs lignes ont été laissées vierges en dessous du nom de cette compétence afin qu'il soit possible d'en décliner plusieurs versions.

Artisanat (05 %)

C'est une compétence spécialisée qui permet de fabriquer ou réparer des objets utilitaires, ou de créer des effets plaisants. Elle nécessite de l'habileté manuelle ou de l'ingéniosité. Un artisan qui en fait son métier gagne mieux sa vie qu'un ouvrier mais moins bien que les représentants des professions libérales.

Il existe une multitude d'artisans, du peintre de décoration au dompteur de lion en passant par le perceur de coffre-fort. Notez la spécialisation sur la feuille d'investigateur, de la même façon que pour Art : par exemple *Artisanat (Cordonnier)*, *Artisanat (Barbier)* ou *Artisanat (Souffleur de Lampe à Vide)*.

Généralement, fabriquer ou réparer quelque chose nécessite du matériel et du temps, que le Gardien déterminera si nécessaire. Avec un résultat très bas, l'artisan obtient peut-être une création remarquable. Sur un échec, l'objet peut se casser au premier usage ou ne pas s'adapter à l'ensemble auquel il est destiné. Un jet réussi en Artisanat peut apporter des informations sur un article, par exemple indiquer son lieu ou son époque de fabrication, révéler un point d'histoire ou de technique le concernant ou le nom de son créateur.

Arts Martiaux (01 %)

Cette compétence doit être employée en conjonction avec Coup de Poing, Coup de Tête, Coup de Pied ou Lutte. Si le jet d'attaque d'un investigateur est inférieur ou égal à son pourcentage en Arts Martiaux, les dommages qu'il inflige sont alors multipliés par 2. Un Coup de Poing réussi peut ainsi infliger 2D3 points de dommages, plus un éventuel bonus aux dommages. Cette compétence ne double pas le bonus aux dommages.

- La personne qui possède Arts Martiaux n'a pas besoin d'annoncer quelle attaque elle entend parer au début d'un round de combat, elle peut se contenter de le faire juste avant que son adversaire tente son jet de dés.

- Cette compétence ne permet pas de parer les balles et autres projectiles.

Les arts martiaux ont été inventés par des peuples qui n'avaient pas le droit d'utiliser des armes et il en existe de toutes sortes : judo, aïkido, capoera, karaté, savate, taekyun, taekwondo, kung-fu, etc. Un personnage doté de cette compétence doit préciser quel sport de combat il pratique… ou en inventer un. Les écoles d'arts martiaux

protégeaient autrefois jalousement les secrets de leurs techniques. Avant la fin du XIXe siècle, les arts martiaux étaient rarement pratiqués en dehors de leur culture d'origine.

Astronomie (01 %)

Cette compétence permet de savoir quelles étoiles et quelles planètes sont visibles dans le ciel à n'importe quel moment de l'année, de prédire quand se produiront des éclipses ou des pluies de météorites et de nommer les corps célestes les plus connus. Un universitaire peut parfois aussi calculer des orbites, parler du cycle de vie des étoiles et (dans les années 1990) avoir une spécialité telle que l'étude du spectre infrarouge ou l'interférométrie.

Baratin (05 %)

Cette compétence oblige la victime à être d'accord avec tout ce que peut dire le baratineur. Sans réfléchir, elle signera des documents, laissera passer son interlocuteur, prêtera son automobile et — d'une manière générale — fera tout ce qu'il lui demande. Toutefois, si on lui laisse un petit moment de réflexion, elle peut retrouver ses esprits en réussissant un Jet d'Idée, annulant ainsi tous les effets du Baratin.

***Exemple** : Le Comte von Samme vient de réussir un jet de Baratin et Harvey monte à l'étage pour aller chercher le stylo qui lui permettra de signer le contrat frauduleux de l'escroc. Il tarde à trouver son stylo ce qui lui donne le temps de réfléchir un peu. Le Gardien lui accorde un jet d'Idée… qu'il réussit. Il reprend aussitôt ses esprits et redescend, déterminé à ne pas signer. Le comte pourra toujours tenter sa chance une autre fois, à moins qu'il ne change de tactique et tente de Persuader Harvey.*

L'avantage du Baratin, c'est qu'il peut faire passer pour authentiques des objets ou des faits manifestement faux ou suspects. Il nécessite aussi moins de temps (seulement quelques minutes) pour être mis en œuvre, alors que Persuasion ou Marchandage exigent parfois des heures, voire des jours entiers, pour obtenir les mêmes résultats. Si le Baratin produit des effets rapides, il n'influence cependant qu'un nombre limité d'individus. Il ne produit en outre aucun effet sur une personne qui s'est déjà forgé sa propre opinion ; il faut alors utiliser Persuasion.

Bibliothèque (25 %)

Cette compétence est une des plus importante du jeu. Elle permet de retrouver un livre, un journal ou une référence précise au sein d'une bibliothèque ou d'un fichier… à condition que l'article recherché existe. Chaque utilisation de cette compétence correspond à 4 heures de recherches assidues. Un investigateur ne peut généralement effectuer que 2 tentatives par jour.

Une fois certains rayons sous clef ou collections spéciales de livres rares repérés, il peut s'avérer nécessaire de recourir à Baratin, Persuasion, Marchandage ou Crédit — voire de produire des autorisations adéquates — pour consulter les livres convoités.

Biologie (01 %)

Cette compétence relative à la "science de la vie" englobe la botanique, la cytologie, l'écologie, la génétique, l'histologie, la microbiologie, la physiologie, la zoologie, etc. Les connaissances dépendent bien sûr de la période considérée. Elle peut, par exemple, servir à mettre au point un vaccin contre un monstrueux virus affilié au Mythe ou à isoler les principes actifs d'une plante hallucinogène rare.

Chimie (01 %)

La chimie est l'étude de la composition des substances, de leurs interactions, de leur comportement à différentes températures, énergies et pressions. Cette compétence permet de concocter des composés chimiques relativement complexes (y compris des explosifs simples, des poisons, des gaz et des acides) en réussissant un jet de dés, si l'on consacre au moins une journée à cette tâche et si l'on dispose de l'équipement et des produits nécessaires. Son utilisateur peut aussi analyser une substance inconnue en réussissant un jet de dés, pour peu qu'il ait à portée de main le matériel et les réactifs adéquats.

Comptabilité (10 %)

Cette compétence permet de connaître les techniques comptables en usage et de vérifier les livres de compte des personnes physiques et morales. Son utilisateur peut ainsi repérer les agissements d'employés indélicats, suivre à la trace des détournements de fonds, trouver des indices sur d'éventuelles tentatives de corruption ou d'extorsion, de se faire une idée sur la situation financière réelle d'une entreprise. En examinant de vieux livres de comptes. Grâce à cette compétence, il peut de découvrir comment son propriétaire a fait fortune (par exemple en pratiquant le commerce des céréales, la traite des esclaves, la contrebande de whisky, etc.). Il peut aussi déterminer le montant et la nature des dépenses effectuées.

Conduire Automobile/Attelage (20 %)

Quiconque possède cette compétence est capable de conduire une automobile ou une camionnette dans des conditions normales. Si un personnage essaye de semer des poursuivants ou de filer un autre véhicule, les deux conducteurs doivent effectuer des jets de compétence jusqu'à ce que l'un rate le sien, alors que l'autre le réussit. Pour simuler des poursuites plus détaillées, reportez-vous aux règles optionnelles page 278. L'exécution de manœuvres dangereuses nécessite toujours un jet en Conduire.

Dans les années 1890, cette compétence s'appelle "Conduire un Attelage", sans que cela change ses règles d'utilisation. Si un personnage de cette période tente de Conduire une Automobile, son pourcentage de départ est de 01 %. De même, les investigateurs des années 1920 et 1990 devraient avoir 01 % en Conduire un Attelage.

Conduire un Engin Lourd (01 %)

Cette compétence est requise pour conduire et faire fonctionner un tracteur, un tank, une pelleteuse mécanique, une locomotive ou tout autre engin lourd. Chaque fois que le conducteur tente d'accomplir une manœuvre délicate, il doit réussir un jet de compétence pour y parvenir. Aucun jet n'est cependant nécessaire dans des conditions normales. Le Gardien peut décider de réduire cette compétence lorsqu'un personnage a affaire à une machine qu'il n'a jamais utilisée auparavant. Nul doute, en effet, qu'un conducteur de bulldozer éprouve quelques difficultés la première fois qu'il fait fonctionner les turbines à vapeur d'un cargo.



Compétences & chances de base

compétence	*chance de base*
Anthropologie	01 %
Archéologie	01 %
Arme de Poing	20 %
Art	05 %
Artisanat	05 %
Arts Martiaux	01 %
Astronomie	01 %
Baratin	05 %
Bibliothèque	25 %
Biologie	01 %
Chimie	01 %
Comptabilité	10 %
Conduire Auto/Attelage	20 %
Conduire Engin Lourd	01 %
Coup de Pied	25 %
Coup de Poing	50 %
Coup de Tête	10 %
Crédit	15 %
Déguisement	01 %
Discrétion	10 %
Dissimulation	15 %
Droit	05 %
Écouter	25 %
Électricité	10 %

compétence	*chance de base*
Électronique	01 %
Esquiver	DEX x 2 %
Fusil	25 %
Fusil de Chasse	30 %
Géologie	01 %
Grimper	40 %
Histoire	20 %
Histoire Naturelle	10 %
Informatique	01 %
Lancer	25 %
Langue Étrangère	01 %
Langue Natale	ÉDU x 5 %
Lutte	25 %
Marchandage	05 %
Mécanique	20 %
Médecine	05 %
Mitraillette	15 %
Mitrailleuse	15 %
Monter à Cheval	05 %
Mythe de Cthulhu	00 %
Nager	25 %
Navigation	10 %
Occultisme	05 %
Persuasion	15 %

compétence	*chance de base*
Pharmacologie	01 %
Photographie	10 %
Physique	01 %
Piloter	01 %
Premiers Soins	30 %
Psychanalyse	01 %
Psychologie	05 %
Sauter	25 %
Se Cacher	10 %
Serrurerie	01 %
Suivre une Piste	10 %
Trouver Objet Caché	25 %

Notes concernant les compétences

Informatique et Électronique ne concernent que les années 1990.

Il est impossible d'acheter des mitraillettes dans les années 1890.

La Table des Armes présente des dizaines d'autres compétences utiles en combat.

Dans les années 1890, la Psychanalyse n'est pas une compétence professionnelle du Médecin.

Dans les années 1890, il existe seulement Piloter Ballons et Piloter Bateaux; dans les années 1920, Piloter Ballons/Dirigeables/Avions/Bateaux; dans les années 1990, Piloter Avions à Hélice/Avions à Réaction/Chasseurs à Réaction/Hélicoptères, Ballons/Dirigeables/Bateaux.

Dans les années 1890, c'est Conduire un Attelage qui commence à 20 %, alors qu'aux autres périodes c'est Conduire une Automobile qui bénéficie de ces 20 % de base.

Quelles sont les compétences les plus utiles ?

Cela dépend en grande partie du "style de jeu" pratiqué par le Gardien et ses joueurs. Dans les scénarios du commerce, cependant, les compétences indiquées ci-dessous sont généralement fort utiles.

Mythe de Cthulhu — joue un rôle fondamental dans le jeu, mais a pour inconvénient de diminuer (ou tout du moins de limiter) votre Santé Mentale chaque fois qu'elle s'accroît. Chaque personnage est plus ou moins prisonnier de cette compétence.

Bibliothèque — extrêmement précieuse pour trouver des informations, des indices et des preuves, mais parfaitement inutile quand il s'agit de décider comment les utiliser.

Trouver Objet Caché — utile pour repérer indices, secteurs embusqués et objets de toutes sortes.

Langue Étrangère — la plupart des grimoires du Mythe ne sont pas écrits en anglais. Connaissez-vous un bon traducteur ?

Marchandage/Baratin — pour bluffer, tromper ou conclure un accord très rapidement. Persuasion demande plus de temps.

Crédit (années 1890)/Informatique (années 1990) — des compétences très importantes aux époques indiquées.

Arme à Feu/Arme Blanche — bien pratiques pour se débarrasser des malades mentaux ou séides, mais sans intérêt contre le surnaturel.

Une compétence académique, comme Astronomie ou Physique — une ou deux compétences de ce type pourraient se révéler bien utiles… mais lesquelles ?

Médecine/Premiers Soins — permettent, le cas échéant, de maintenir les investigateurs en vie et d'accélérer la guérison.

Psychologie/Psychanalyse — la première permet de se faire une idée sur les motivations d'autrui, alors que la seconde intervient quand un personnage a subi un choc émotionnel grave (premiers soins et traitement à long terme).

Entraînement

Pour peu que vous soyez prêt à débourser une somme suffisante, vous trouverez toujours quelqu'un qui acceptera de partager son savoir avec vous. Des règles sur l'entraînement ne peuvent avoir de sens que dans le cadre d'une campagne, quand joueurs et personnages se réunissent régulièrement.

Personne ne devrait — sans avoir une bonne raison pour cela — pouvoir retourner à l'école ou acquérir plus de 1D10 points supplémentaires dans une compétence donnée par période de 6 mois d'étude. Il revient au Gardien de décider s'il est possible ou non de suivre des cours dans plusieurs matières et de mesurer l'assiduité de l'investigateur. Tous les 6 mois, l'élève a droit à un jet d'expérience automatique pour la (les) compétence(s) concernée(s). Attention : un semestre trop fourni en aventures ne devrait pas être validé comme période d'étude.

Le Gardien peut, s'il le désire, ralentir la cadence d'apprentissage d'une compétence… ou l'accélérer si l'étudiant

bénéficie des cours d'un professeur renommé. Ce second cas devrait toujours découler d'une action d'éclat ou d'une démonstration de grande persévérance, car il y a toujours beaucoup de candidats pour suivre les enseignements des pédagogues réputés.

Tant que le sujet reste académique, un personnage peut toujours se former par le biais de recherches personnelles. Une fois que le joueur et le Gardien se sont mis d'accord sur un programme, l'investigateur doit étudier pendant 6 mois avant d'avoir droit à un jet sous (INT + POU) x 2. Si le jet est réussi, le personnage progresse de 1D10 points dans la matière concernée.

Certaines compétences de combat (Fleuret, par exemple) sont tellement peu pratiquées, qu'elles ne peuvent guère être développées que dans une école.

Démarrer une compétence à partir de zéro

Dans les précédentes éditions du jeu, 17 compétences démarrent à 00 %. C'était parfois troublant et peu réaliste car, en général, tout le monde sait un petit quelque chose sur n'importe quel sujet ou devrait avoir le droit de tomber juste par hasard. Hormis pour Mythe de Cthulhu, si vous utilisez d'anciennes feuilles de personnage, remplacez tous les 00 % par 01 %.

Coup de Poing (50 %)

Cette compétence s'explique d'elle-même et doit être utilisée chaque fois qu'un personnage administre un coup de poing, un atémi de karaté, une claque violente, etc. On peut également l'employer pour parer un Coup de Pied ou un Coup de Tête. Les Arts Martiaux augmentent les dommages infligés par Coup de Poing. Il est possible d'Assommer à Coup de Poing.

Coup de Pied (25 %)

Ce genre d'attaque — qu'il s'agisse d'un simple coup de pied à la mâchoire ou à l'aine, d'un élégant coup de savate ou d'une ruade portée depuis le sol — fait toujours très mal lorsqu'elle sera réussie. Elle permet de Parer et les Arts Martiaux peuvent la rendre plus efficace. Elle ne permet pas d'assommer, sauf dans de rares circonstances.

Coup de Tête (10 %)

Une des compétences les plus utiles dans les bagarres de rue. Elle permet de frapper le ventre, le nez, le front ou la nuque de son adversaire avec son propre crâne. Cette arme naturelle peut être employée dans les lieux les plus exigus. Elle est d'une rapidité foudroyante, d'une efficacité démoralisante et se prête parfaitement à une attaque pour Assommer. Cette compétence ne peut pas être employée pour parer un coup. Un jet réussi en Arts Martiaux peut éventuellement accroître les dommages qu'elle inflige.

Crédit (15 %)

Cette compétence correspond grosso modo à la prestance et à la prospérité apparente d'un investigateur. Elle représente les chances qu'il a d'obtenir un prêt auprès d'une banque ou d'une entreprise, de faire accepter un chèque sans provision ou de se faire dispenser d'une demande de garanties.

Dans les petites villes et les sociétés refermées sur elles-mêmes, comme celle de la Grande-Bretagne des années 1890, tout le monde se connaît et le Crédit mesure autant la réputation d'un individu que sa fortune. Cette compétence peut alors fluctuer en raison d'un comportement plus ou moins scandaleux, sans être profondément affectée par les gains ou les revers de fortune. Le Gardien doit veiller à informer ses joueurs de ces détails.

Déguisement (01 %)

L'utilisateur peut changer de posture, de costume et/ou de voix afin de passer pour quelqu'un d'autre ou pour un autre type de personne. Le maquillage de théâtre peut constituer un accessoire utile. Un éclairage faible est toujours un avantage. Augmentez les chances de détection si le déguisement implique des changements sensibles de sexe, de taille, d'âge ou de langue. Pour ressembler à une personne précise, par opposition à un *type* particulier de personne, réduisez de moitié le pourcentage de Déguisement — ce genre d'illusion est plus facile à maintenir à distance.

La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché ou de Psychologie permet à un observateur de suspecter quelqu'un qui est déguisé. La réussite d'un jet de Baratin par ce dernier réduit les chances de réussite de ces deux compétences de 10 %.

Les effets des tirages sont bien sûr déterminés par le Gardien, mais sur un résultat très bas, le personnage déguisé peut, dans une certaine mesure, donner des ordres convaincants ou passer avec succès une inspection des proches. Un échec au jet de Déguisement indique que l'entourage remarque un comportement ou des expressions inhabituels. Un échec élevé, de 90 à 00, déclenche une alerte immédiate : "cette personne est suspecte ! Une enquête est nécessaire !".

Discrétion (10 %)

C'est l'art de se déplacer en silence, sans alerter l'ennemi. Si cette compétence est utilisée conjointement avec Se Cacher, le personnage ne lance qu'une seule fois les dés et compare le résultat obtenu aux deux compétences pour déterminer s'il parvient à se déplacer sans se faire repérer. Il peut alors réussir avec l'une et échouer avec l'autre. Voir également Se Cacher.

Dissimulation (15 %)

Cette compétence permet de dissimuler ou de masquer des objets avec des débris, des chiffons ou tout autre matériau approprié, mais également de fabriquer des caches et des compartiments secrets, voire de peindre et de modifier superficiellement une chose afin qu'elle ne puisse pas être repérée.

On peut aussi l'employer pour mettre une personne à l'abri des regards, mais celle-ci reste alors quand même

repérable par n'importe quel observateur relativement attentif. Les objets de grande taille sont bien sûr plus difficiles à dissimuler que les autres : tout ce qui est plus grand qu'un éléphant ne peut être caché par un individu seul, mais un groupe peut éventuellement parvenir à le camoufler.

Comparez cette compétence avec Se Cacher.

Droit (05 %)

C'est la chance qu'a un personnage de connaître un texte de loi précis, une jurisprudence ou une procédure légale en rapport avec la situation qui l'intéresse. La pratique du droit au niveau professionnel peut mener à de grandes récompenses et à une carrière politique, mais cela nécessite de s'y dévouer pendant de nombreuses années. Le Crédit est crucial. Aucune autre profession n'est aussi facilement entachée par le comportement bizarre commun à tous les investigateurs. Pour exercer aux États-Unis, il faut être inscrit au Barreau d'un État ou d'une autre juridiction. Lorsque l'utilisateur opère en pays étranger, ses chances de succès sont réduites de moitié, à moins qu'il ne passe un certain temps (30 - INT mois) à étudier la législation locale.

Écouter (25 %)

Cette compétence représente l'aptitude d'un investigateur à entendre et à interpréter des sons. Elle englobe l'art de comprendre ce qui se dit à la table d'à côté et d'entendre des murmures au travers d'une porte fermée. Le Gardien peut utiliser cette compétence pour déterminer, par exemple, si le craquement d'une lame de parquet suffit à réveiller un personnage. Par extension, un Écouter élevé peut être la marque d'un personnage perceptif.

Électricité (10 %)

Cette compétence permet à un investigateur de réparer ou de modifier un appareillage électrique : allumage de voiture, moteurs électriques, tableaux de fusibles et alarmes antivol. Dans les années 1990, cette compétence n'a que peu de rapport avec l'Électronique. Une réparation donnée peut nécessiter des pièces de rechange ou des outils particuliers. Certaines tâches, surtout dans les années 1920, exigent également la réussite d'un jet en Mécanique.

Électronique (01 %)

Cette compétence permet de réviser et de réparer des appareils électroniques, ou de réaliser des montages simples. C'est une compétence des années 1990; employez Physique et Électricité, lorsqu'un investigateur des années 1890 ou 1920 souhaite effectuer une tâche relevant du domaine de cette compétence. À la différence d'Électricité, qui permet parfois de se contenter des moyens du bord, Électronique exige l'emploi de pièces adéquates, car ces pièces sont toujours conçues pour accomplir des fonctions spécifiques. On ne peut rien faire si l'on ne dispose pas de la puce ou du circuit imprimé dont on a besoin.

Esquiver (DEX x 2 %)

Cette compétence permet d'éviter les coups, les armes lancées, les attaques par surprise, etc. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer, ni rien tenter d'autre au cours du même round, hormis une parade. Cette compétence peut être augmentée normalement par le biais de l'expérience.

Un investigateur peut tenter d'Esquiver tout ce qu'il est en position de voir.

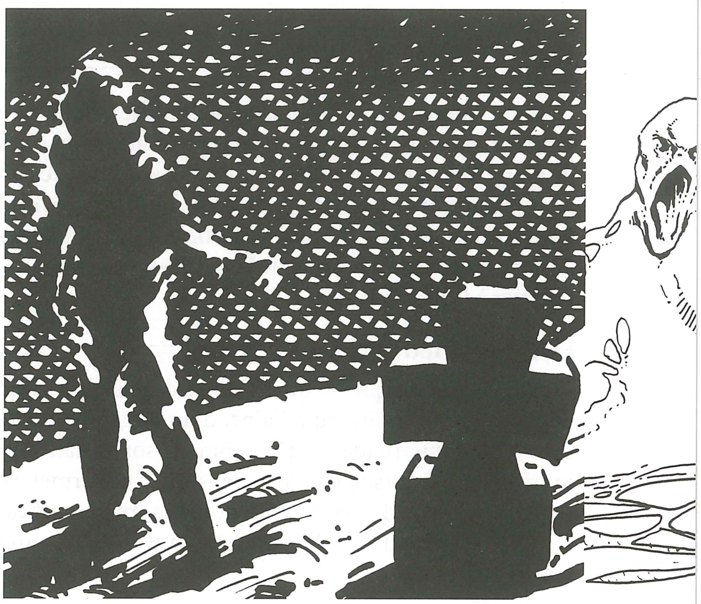
Fusil (25 %)

Cette compétence permet d'utiliser n'importe quel type de fusil : non automatique, semi-automatique ou automatique. Lorsqu'un fusil d'assaut des années 1990 est employé pour tirer en rafale, demandez un jet dans cette compétence. Faites de même quand un fusil de chasse est chargé à balles.

Le nombre de tirs possibles par round varie en fonction du type de l'arme, de son recul et du temps nécessaire pour ajuster une cible.

Si le Gardien le désire, il peut exiger de ses joueurs qu'ils réussissent également un jet en Histoire lorsqu'ils utilisent un fusil à poudre noire.

Il est éventuellement possible de "fondre" cette compétence avec celle en Fusil de Chasse et de ne tenir compte que des différences entre munitions.



Scène : un cimetière (III)

Fusil de Chasse (30 %)

Cette compétence permet d'utiliser n'importe quelle arme employant des munitions à fragmentation. Comme les fusils de chasse tirent en "gerbes", les dommages infligés diminuent avec la distance, mais pas les chances de toucher du tireur. À une distance comprise entre 10 et 20 mètres, il est possible de toucher 1D3 cibles groupées avec une seule cartouche. Le nombre de cibles groupées pouvant être atteintes est de 1D6 à une distance comprise entre 20 et 50 mètres. Il revient au Gardien de décider si des cibles sont assez proches les unes des autres pour que cette règle s'applique.

Les fusils de chasse à canon double peuvent être sciés afin d'être plus faciles à dissimuler. Les armes ainsi modifiées ont été interdites aux États-Unis dès les années 20.

Lorsqu'un fusil de chasse est chargé avec des projectiles compacts (assimilables à des balles classiques), employez la compétence en Fusil. Il est éventuellement possible de "fondre" ces deux compétences en une seule.

Géologie (01 %)

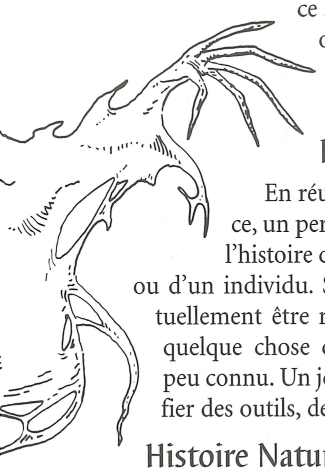
Cette compétence permet de déterminer l'âge approximatif d'une strate rocheuse, de reconnaître les types de fossiles, d'identifier toutes sortes de minéraux et cristaux,

de repérer les sites propices à une exploitation minière ou pétrolière et les endroits où peuvent se produire avalanches, éruptions volcaniques, tremblements de terre et autres phénomènes du même ordre. Sherlock Holmes connaissait parfaitement la nature des sols des environs de Londres, ce qui lui permettait de deviner les déplacements d'un individu rien qu'en observant la poussière accumulée sur ses chaussures.

Grimper (40 %)

Un jet doit être réussi tous les 3 à 10 mètres, selon la difficulté de l'escalade (à l'appréciation du Gardien). Cette difficulté peut être affectée par divers facteurs : surface, vent, jour ou nuit, précipitations, etc.

Si un personnage souhaite grimper sans faire de bruit, son jet de dés doit être comparé à ses compétences en Grimper et en Discrétion. Si le résultat du jet correspond à une réussite en Grimper, mais pas en Discrétion, considérez que l'ascension est menée à bien, mais qu'elle est bruyante. À l'inverse, si le jet est supérieur à sa compétence en Grimper tout en étant inférieur ou égal à son pourcentage en Discrétion, cela veut dire qu'il est tombé… sans faire trop de bruit.



Histoire (20 %)

En réussissant son jet dans cette compétence, un personnage est capable de se remémorer l'histoire d'un pays ou d'une ville, d'une région ou d'un individu. Ses chances de succès peuvent éventuellement être réduites s'il essaye de se souvenir de quelque chose concernant un fait particulièrement peu connu. Un jet en Histoire sert également à identifier des outils, des techniques ou des idées disparues.

Histoire Naturelle (10 %)

À l'origine, il s'agit de la science consacrée à l'étude des formes de vies végétales et animales dans leur environnement. Même dans les années 1890, elle est déjà divisée en plusieurs disciplines universitaires. En tant que compétence, Histoire Naturelle représente les connaissances que peuvent posséder des fermiers, des pêcheurs ou des amateurs éclairés. Elle permet d'identifier des espèces, tout en offrant la possibilité de connaître leurs habitudes, leur milieu de prédilection et leurs besoins vitaux. Ces informations sont d'ailleurs parfois erronées, quand le naturaliste se laisse emporter par son enthousiasme ou par le poids des traditions de son époque. Employez Histoire Naturelle chaque fois qu'un personnage tente d'évaluer la santé d'un cheval lors d'une foire aux bestiaux ou d'estimer la valeur réelle d'une collection de papillons.

Informatique (01 %)

Cette compétence n'est pas nécessaire pour se servir d'un micro-ordinateur, ni pour utiliser un logiciel courant. En revanche, elle est indispensable pour effectuer certaines manipulations "spéciales" sur un micro-ordinateur.

Cette compétence typique des années 1990 permet d'employer divers langages informatiques pour faire ce qu'on veut avec un ordinateur : élaborer de nouveaux programmes, retrouver et analyser des données spécifiques, forcer les systèmes de sécurité des banques de données, explorer des réseaux informatisés complexes, détecter des points faibles et des intrusions dans de tels réseaux, repérer des virus, etc.

Chaque utilisation de cette compétence prend au moins une demi-journée et peut nécessiter plusieurs jets de dés. Au Gardien de fixer lui-même les conditions à remplir pour réussir la tâche envisagée. Il serait également bon qu'il se charge en secret de la plupart des tirages. La compétence Bibliothèque peut s'avérer utile pour trouver des informations particulières dans une base de données.

Lancer (25 %)

Cette compétence sert à lancer des objets sur des cibles, en s'arrangeant pour que ce soit leur bonne partie (la lame d'un couteau, par exemple) qui atteigne l'objectif. Un objet équilibré de la taille de la paume d'une main peut ainsi être envoyé à une distance en mètres égale à trois fois la différence entre la FOR du lanceur et la TAI de l'objet en question ([FOR - TAI] x 3). Toutefois, cette distance est doublée pour les objets conçus spécialement pour être lancés. C'est en fait au Gardien qu'il revient de choisir un multiplicateur, puisqu'une balle de base-ball ne se comportera jamais comme un javelot.

Si le jet est raté, il faut faire appel au hasard pour déterminer l'endroit où atterrit le projectile. La différence entre le résultat obtenu aux dés et le score à réaliser donne quelque indication sur l'éloignement relatif du projectile en question.

Langue Étrangère (01 %)

Il est obligatoire de préciser la langue connue. Le nombre de langues n'est pas limité. Cette compétence représente le pourcentage de chances avec lequel un personnage peut lire, écrire ou parler une autre langue que la sienne. Il ne peut s'agir ici de langages trop anciens et méconnus — comme l'Aklo —, de langues vivantes. Chaque point important (déterminé par le Gardien) d'un document ou d'un discours rédigé ou prononcé dans l'idiome concerné peut justifier un jet de compétence. Le Gardien peut en outre réduire les chances de succès si des termes ou des tournures archaïques sont employés. En règle générale, cependant, un seul tirage est suffisant pour un livre entier.

Un pourcentage modeste suffit à comprendre la teneur d'une conversation ; un pourcentage supérieur ou égal à INT x 5 est nécessaire pour s'exprimer comme s'il s'agissait de sa langue natale. Des lignes vierges sont prévues sur les fiches d'investigateur pour les différents idiomes que peuvent connaître les personnages.

L'identification d'une langue vivante inconnue nécessite un jet en Connaissance, alors qu'il faut recourir à un jet en Archéologie pour identifier une langue morte. Les langages extraterrestres ne sont reconnus qu'en réussissant des jets de Mythe de Cthulhu ou, peut-être, d'Occultisme.

Langue Natale (ÉDU x 5 %)

Il est obligatoire de préciser la langue en question. La plupart des gens ne pratiquent qu'une seule langue au cours de leur enfance et de leur prime jeunesse. Ainsi, les habitants des États-Unis connaissent généralement une forme plus ou moins pure de l'anglais. Mais, quelle que soit la langue natale de l'investigateur, elle démarre automatiquement à un pourcentage égal à son ÉDU x 5 ; ce pourcentage représente donc son aptitude minimum à la parler, la lire et l'écrire correctement.

La réussite d'un jet de compétence n'est nécessaire que lorsqu'il veut lire un texte particulièrement ardu ou un document rédigé dans un dialecte archaïque, auquel cas le



Gardien peut éventuellement réduire ses chances de succès en fonction de la situation.

Les écrivains excellent généralement dans cette compétence.

Lutte (25 %)

La Lutte est une forme d'attaque à mains nues fréquemment employée pour réduire un adversaire à l'impuissance sans lui faire de mal. L'adversaire a toutefois la possibilité de parer — au cours du premier round où elle est employée avec succès — par un jet réussi dans une compétence de combat (Lutte ou autre).

Une attaque de Lutte réussie se traduit, si elle n'est pas contrecarrée, par une prise. Différentes options s'offrent au lutteur qui a pu s'assurer une prise.

- Immobiliser son adversaire, en effectuant une confrontation des FOR sur la Table de Résistance. Si l'assaillant l'emporte, il maintient l'adversaire en position aussi longtemps qu'il n'entreprend pas une autre action.

- Jeter à terre son adversaire. Réussite automatique.

- Assommer son adversaire au cours du premier round ou des rounds suivants. Voir les règles à ce sujet page 58.

- Désarmer son adversaire en réussissant un jet de Lutte lors de deux rounds consécutifs. Un investigateur a ainsi la possibilité de contrecarrer une attaque de corps à corps pendant le premier round, puis d'arracher l'arme de son adversaire pendant le second.

- Infliger une blessure à son adversaire en réussissant un second jet de Lutte au cours du premier round ou d'un des rounds suivants, ce qui a pour effet de lui faire perdre 1D6 (+ le bonus aux dommages) points de Vie. Il est ensuite possible de lui délivrer de nouveaux dégâts en réussissant d'autres jets de Lutte.

- Étrangler son adversaire. Il suffit pour cela de déclarer son intention, puis d'appliquer les règles sur l'asphyxie (voir Noyades). Il n'est pas nécessaire de réussir un nouveau jet de dés.

Dans les deux derniers cas, la victime peut se libérer en opposant avec succès sa FOR à celle du lutteur. S'il y a deux assaillants, les FOR se combinent.

Marchandage (05 %)

Le Marchandage permet d'acheter au meilleur prix. Le "marchandeur" doit préciser quel prix il entend payer l'article qui l'intéresse; pour chaque 2 % de différence entre cette somme et celle demandée, il retire 1 % à sa compétence en Marchandage. Un vendeur n'acceptera cependant jamais de vendre à perte, quels que soient les efforts déployés par son client potentiel. Au Gardien de fixer secrètement ce "prix plancher."

Exemple : *Harvey Walters veut acheter un fusil de chasse à Kriegs, en Allemagne, afin de l'emporter pour les recherches qu'il compte entreprendre sur la disparition de son valet Kurt dans de vieilles ruines (Kurt a raté un jet de Discrétion et a été capturé par l'occupant du château local). Le vieux marchand demande 100 $ américains pour l'arme, et Harvey ne dispose que d'un budget limité. Le journaliste propose 70 $ et tente un jet en Marchandage. Il a actuellement 20 % dans cette compétence, mais il veut obtenir le fusil à un prix inférieur de 30 % à celui qui est demandé, ses chances de succès sont donc réduites de 15 % et ne sont plus que de 5 %. Il fait un score de 22 aux dés et échoue dans sa tentative de marchandage. Harvey offre ensuite 80 $, ce qui fait passer ses chances à 10 %. Il obtient 02 aux dés et réussit.*

Il est possible, par extension, d'employer cette compétence pour toutes les négociations impliquant un échange quelconque. Des jets conjoints en Crédit, Baratin ou Persuasion peuvent aussi être utiles.

Un marchandage simple est souvent réglé en quelques minutes. Dans le cas de transactions contractuelles complexes, le processus nécessite toutefois plusieurs semaines et un jet réussi en Droit.

Mécanique (20 %)

Cette compétence permet de réparer une machine en panne ou de fabriquer un mécanisme simple, mais aussi d'exécuter des travaux élémentaires de plomberie ou charpenterie. Des outils spéciaux ou pièces détachées peuvent se révéler indispensables. Elle permet de crocheter les serrures les plus simples, mais rien de plus sophistiqué. Voir également la compétence Serrurerie. Elle va de pair avec la compétence Électricité et il s'avère parfois nécessaire de les posséder toutes les deux pour remettre en état certains appareils complexes comme une automobile ou un avion.

Médecine (05 %)

Cette compétence permet de diagnostiquer et de soigner des maladies, des blessures, des empoisonnements, etc. et de définir les mesures d'hygiène appropriées dans certaines situations. S'il n'existe à l'époque considérée aucun traitement efficace pour une maladie, un jet réussi ne produit cependant que des effets limités, voire nuls. Quand un investigateur rate un jet en Médecine, il doit attendre un certain temps avant de pouvoir faire une seconde tentative. Un autre personnage peut néanmoins tenter sa chance dès le round suivant.

- Dans les cas d'urgence, un jet réussi en Médecine permet de restaurer 1D3 points de Vie par blessure subie.

- Un personnage qui a perdu tous ses points de Vie au cours d'un round de combat est maintenu en vie si l'on réussit *avant la fin du round suivant* à faire remonter son capital de points de Vie à une valeur au moins égale à "+1" grâce à un jet de Médecine.

- Une réussite de Médecine permet de guérir à la cadence de 2D3 points de Vie par semaine de jeu.

- En tenant compte des soins d'urgence, la première semaine d'application de la Médecine permet de regagner 3D3 points de Vie.

- Une réussite de Médecine ranime instantanément un personnage assommé ou inconscient.

- Le Gardien est en droit de décider qu'un problème médical particulier ne peut pas être soigné. Voir aussi Premiers Soins.

Mitraillette (15 %)

Utilisez cette compétence pour faire feu avec un pistolet mitrailleur ou une mitraillette. Certaines armes de ce type sont tellement petites (ex. : le Skorpion des années 1990), qu'il faut employer Arme de Poing pour s'en servir au coup par coup. Il n'existait pas de mitraillettes dans les années 1890.

Mitrailleuse (15 %)

Employez cette compétence chaque fois qu'un personnage tire des rafales avec une arme montée sur bipied ou trépied. Pour les tirs simples avec une arme sur bipied, utilisez plutôt Fusil si cette compétence est meilleure. Dans les années 1990, il n'est pas toujours facile de faire la différence entre fusils d'assaut, mitraillettes et mitrailleuse légère.

Monter à Cheval (05 %)

Cette compétence permet de monter un cheval, un âne ou une mule… voire un chameau, avec dans ce cas un pourcentage de réussite réduit. Elle permet également de savoir comment rester en selle au galop ou sur un terrain difficile et de connaître les soins élémentaires à prodiguer à une monture, ainsi que les différents accessoires d'équitation utilisables.

Si la monture trébuche ou se cabre sans prévenir, les chances de rester sur son dos sont égales à la compétence du cavalier. Si un personnage tombe de cheval — parce que l'animal a trébuché, vient d'être tué, ou simplement parce qu'un jet de compétence a été raté — il perd 1D6 points de Vie. Un jet réussi en Sauter lui permet toutefois de retomber sur ses pieds, ce qui lui vaut de soustraire 1D6 points aux dommages subis.

Pour réussir à manier une arme en chevauchant sa monture, il faut posséder au moins 50 % en Monter à Cheval et dans la compétence de l'arme en question. Le Gardien peut également modifier les jets de dés pour tenir compte des circonstances.

Mythe de Cthulhu (00 %)

Bien qu'ayant toutes les apparences d'une compétence ordinaire, Mythe de Cthulhu est un cas particulier. Aucun investigateur ne peut la choisir quand il débute, que ce soit comme compétence liée à sa profession ou comme intérêt personnel. Sur la fiche de personnage, aucune case d'expérience ne lui est associée car elle n'augmente pas non plus selon la méthode habituelle.

Les points en Mythe de Cthulhu ne sont acquis qu'à la suite de confrontations avec le Mythe ayant entraîné la folie, des visions démentielles révélant la véritable nature de l'univers, ou après lecture d'ouvrages et documents interdits. Le fait d'assister ou de participer à certaines cérémonies ou événements peut aussi permettre de gagner quelques points si le Gardien en décide ainsi.

Les investigateurs ne devraient jamais souhaiter trop développer cette compétence, car leur SAN ne peut jamais être supérieure à 99 moins le pourcentage en Mythe de Cthulhu. La prolifération des points de Mythe se fait au détriment de la Santé Mentale et fragilise donc l'investigateur. Voir *Santé Mentale et Folie*, page 74.

Cette compétence a certaines utilités. Lorsqu'un investigateur repère une trace ou toute autre preuve de l'existence des monstres du Mythe, un jet de compétence réussit lui permet de déterminer à quelle entité il a affaire ou de deviner certaines choses la concernant (comportement, pouvoirs, etc.). Il peut aussi reconnaître un sort en observant la manière dont il est lancé, se rappeler qu'une information ou sortilège figure dans un ouvrage du Mythe, etc.

Aucun humain, même avec un pourcentage de 99 % en Mythe de Cthulhu, ne saurait tout savoir sur les effroyables puissances qui régissent l'univers. Même les Grands Anciens, — qui ont 100 % dans cette compétence — ne savent pas tout. Elle représente seulement une façon pratique d'établir une comparaison avec ce que les humains peuvent accomplir. Les Dieux Extérieurs savent peut-être tout, quand ils se donnent la peine de penser à de telles choses. Mais seuls les dieux peuvent assumer l'infini. Le Mythe conservera à jamais sa sinistre aura ténébreuse. Croire que l'on peut s'en faire une idée exacte ne pourra jamais être autre chose qu'une illusion passagère et vaine.

Nager (25 %)

Cette compétence permet de se déplacer en flottant ou sous la surface d'un liquide. Les jets de dés ne sont nécessaires qu'en situations de crise ou de danger, quand le Gardien le juge approprié. Celui qui rate son jet de compétence doit se soumettre à la procédure concernant les noyades. Un personnage en train de se noyer peut tenter un jet en Nager, chaque round. S'il le réussit, il remonte à la surface et reprend son souffle. Ensuite, pour commencer à se déplacer, il lui faut réussir un second jet. S'il le rate, il recommence aussitôt à se noyer.

Navigation (10 %)

Cette compétence permet de retrouver son chemin, de jour comme de nuit, quelles que soient les conditions météorologiques. Un pourcentage élevé indique que le personnage concerné peut utiliser, pour se repérer, les cartes, tables, abaques astronomiques, instruments ou systèmes de localisation satellite employés à son époque. Les résultats des jets effectués dans cette compétence devraient toujours être tenus secrets, afin que les investigateurs ne soient jamais sûrs de leurs succès. Navigation sert également à dresser une carte et à évaluer les dimensions d'un lieu avec précision, qu'il s'agisse d'une île de plusieurs kilomètres carrés, d'un tunnel ou d'une simple pièce.

Occultisme (05 %)

Cette compétence couvre la connaissance des accessoires, concepts, grimoires magiques, terminologies et codes employés dans le domaine de l'occultisme. Un occultiste connaît les différentes familles de savoirs secrets, issues de l'Égypte antique et Sumer, du Moyen Âge et de la Renaissance occidentale, et peut-être même de l'Afrique et l'Asie.

Certains livres occultes "classiques" susceptibles d'accroître la compétence de leurs lecteurs sont décrits dans le chapitre *Magie*, page 90. Occultisme ne s'applique pas aux sorts, aux livres et à la magie du Mythe de Cthulhu, mais les adorateurs des Grands Anciens sont généralement aussi des tenants de l'occultisme traditionnel.

Persuasion (15 %)

Cette compétence permet de faire accepter un concept à une personne ou de la convaincre intimement du bien fondé d'une idée. Comme pour Baratin, il importe peu qu'il s'agisse ou non d'une vérité. En revanche, les effets d'un jet de Persuasion réussi se prolongeront pendant des semaines — voire des années — tant que les événements



ou un autre jet de compétence ne changeront pas la tournure d'esprit de la personne persuadée. L'emploi de cette compétence peut nécessiter une heure de discussion ou plusieurs jours, selon le résultat que l'on tentera d'obtenir.

Pharmacologie (01 %)

Cette compétence permet de connaître le nom, les propriétés, les contre-indications et les effets secondaires de divers produits chimiques, drogues ou médicaments. Elle donne également de bonnes connaissances sur les poisons et leurs antidotes. Elle peut donc être utilisée pour administrer les premiers soins en cas d'empoisonnement. Mais elle ne permet pas de diagnostiquer les maladies et ne confère pas le droit de prescrire des médicaments.

Photographie (10 %)

Cette compétence concerne également les cinéastes. Elle permet d'obtenir des prises de vue nettes, de les développer et — le cas échéant — de réaliser des agrandissements révélant des détails presque imperceptibles. Si le jet de compétence est raté au moment de la prise de vue, celle-ci est floue et ne fait pas apparaître ce qu'elle aurait dû montrer. Dans les années 1990, employez également cette compétence quand un personnage utilise un caméscope, un magnétoscope ou un appareil photo numérique.

Physique (01 %)

Cette compétence représente les connaissances théoriques concernant la pression, la résistance des matériaux, les mouvements, le magnétisme, l'optique, la radioactivité et toutes les disciplines apparentées, ainsi que l'aptitude à fabriquer des appareillages expérimentaux afin de vérifier certaines idées. L'étendue des connaissances varie bien sûr en fonction de la période. Les engins banals, comme les automobiles, ne relèvent pas de la compétence des physiciens, au contrarie de certains appareils inhabituels ou expérimentaux qui nécessitent également des jets en Électronique ou en Mécanique.

Piloter (01 %)

Cette compétence est l'équivalent, pour les milieux aériens et aquatiques, de Conduire une Automobile; elle permet de conduire des véhicules volants ou des bateaux. Un investigateur peut noter plusieurs "variantes" de cette compétence sur sa fiche, mais elles commencent toutes avec un pourcentage de 01 %.

- La compétence Piloter un Avion varie en fonction des périodes considérées. Ce n'est pas le cas pour Piloter un Bateau, qui concerne aussi bien les embarcations à voiles que celles à moteur. Quel que soit le véhicule considéré, certains facteurs — mauvais temps, visibilité réduite ou dommages — peuvent influer sur les chances de succès.

- Une compétence de 15 % suffit pour des tâches simples, telles que gréer une embarcation à voiles et effectuer une croisière par temps calme, mais des jets de Chance sont nécessaires pour les décollages et atterrissages, pour arriver à quai, changer les voiles, juger le vent et le courant. Des jets de Pilotage sont impératifs en cas de tempête, de navigation aux instruments, de visibilité réduite, etc.

PILOTER UN AVION : avec cette compétence, un personnage sait comment manœuvrer un certain type de véhicule aérien (voir ci-dessous). Un jet de Pilotage doit être effectué à chaque atterrissage. Si les conditions sont idéales, les chances de réussite sont éventuellement doublées. Sinon, il faut utiliser le pourcentage normal. En règle générale, un jet raté indique un accident mineur et quelques réparations devront être effectuées avant de redécoller; le pilote et ses passagers peuvent s'en sortir sans trop de mal ou avoir besoin d'un jet de Chance pour éviter les blessures trop sérieuses. En revanche, un jet de 00 correspond à une catastrophe notable impliquant au moins la mort du pilote.

- Chaque type de véhicule aérien relève d'une compétence différente qui doit être notée sur la fiche d'investigateur. Dans les années 1890, on peut uniquement Piloter un Ballon; dans les années 1920, Piloter un Ballon/Dirigeable/Avion à Hélice; dans les années 1990, Piloter un Avion à Hélice/Avion à Réaction Civil/Avion de Ligne/Chasseur à Réaction/Hélicoptère.

PILOTER UN BATEAU : avec cette compétence, un personnage connaît le comportement d'une petite embarcation à voiles ou à moteur dans le vent, la tempête ou la marée. En outre, il sait repérer la présence d'éventuels récifs en étudiant les vagues, et prévoir une tempête en observant les changements d'orientation du vent. Les marins novices peuvent cependant éprouver des difficultés à faire accoster une simple barque par grand vent.

Premiers Soins (30 %)

Cette compétence correspond au pourcentage de chances que l'on a de réveiller un camarade inconscient, de réduire une fracture, de soigner une brûlure, de ranimer une victime de noyade, etc. Premiers Soins est inefficace contre les maladies et les empoisonnements, sauf avis contraire du Gardien. Un investigateur soigné avec cette compétence continue de guérir à la cadence normale de 1D3 points de Vie récupérés par semaine. (S'il est conduit dans un hôpital, cette cadence sera certainement portée à 2D3 points par semaine grâce à des réussites de Médecine.)

Ne pas parvenir à employer avec succès Premiers Soins implique d'attendre un certain temps avant de pouvoir procéder à une deuxième tentative (en changeant de méthode probablement puisque celle déjà utilisée ne semble pas convenir). Rien n'empêche, toutefois, qu'un autre personnage tente alors sa chance.

- Cette compétence permet de soigner instantanément 1D3 points de dommages par blessure subie. Ainsi, un investigateur blessé par plusieurs balles bénéficie d'un jet de Premiers Soins pour chaque balle reçue, sauf si elles ont été tirées dans le même round.



- Un personnage qui a perdu tous ses points de Vie au cours d'un round de combat, peut être maintenu en vie si l'on réussit *avant la fin du round suivant* à faire remonter son capital de points de Vie à une valeur au moins égale à "+1" grâce à un jet de Premiers Soins.

- Un jet réussi de Premiers Soins ranime instantanément un personnage assommé. Cette règle peut être étendue à toutes les formes d'inconscience, si le Gardien le souhaite.

Une fois qu'une blessure a été traitée avec succès, une utilisation ultérieure des compétences Premiers Soins ou Médecine reste sans effet. Une nouvelle blessure est par contre traitée de manière indépendante. L'utilisation de cette compétence prend au moins 1 round de combat. Voir également Médecine.

Psychanalyse (01 %)

Grâce à cette compétence, un personnage peut calmer un individu atteint d'une folie temporaire ou à durée indéterminée pendant une journée environ. Si la démence persiste une fois ce délai écoulé, seul le temps pourra la guérir. Il faut moins d'une heure pour employer cette compétence, mais il n'est possible de tenter qu'un seul jet par traumatisme psychologique, peu importe le nombre d'analystes disponibles.

- En cas de folie à durée indéterminée, un traitement par un psychothérapeute permet parfois de gagner des points de SAN. Voir le chapitre *Santé Mentale et Folie*, page 82.

- La Psychanalyse n'accroît jamais le capital de points de SAN au-delà de 5 x POU ou 99 - Mythe de Cthulhu.

Cette compétence englobe toutes les formes de psychothérapies, et pas seulement celles développées par Freud. Si certaines techniques sont aussi vieilles que l'Humanité, la psychanalyse elle-même n'était pas très connue dans les années 1890. Dans les années 20, elle était encore souvent assimilée à du charlatanisme. Un médecin spécialisé dans les troubles mentaux était communément désigné par le terme "aliéniste". De nos jours, diverses formes de traitement se sont développés et cette compétence pourrait être à juste titre rebaptisée Traitement Psychiatrique.

Psychologie (05 %)

Cette compétence, commune à tous les humains, permet d'observer un individu de façon à se faire une idée sur son caractère et ses motivations. Le Gardien doit en principe effectuer secrètement les jets dans cette compétence et ne révéler aux investigateurs que les informations — vraies ou fausses — qu'ils leur permettent d'obtenir. Les joueurs ne devraient pas espérer détecter une tromperie habile avec cette compétence, à moins que leurs personnages ne parviennent à déstabiliser leur interlocuteur.

Sauter (25 %)

Cette compétence permet de sauter verticalement à une hauteur équivalant à sa propre taille ou de franchir une faille de largeur équivalente. On peut également, en prenant de l'élan, sauter une longueur égale à deux fois sa taille. Lors d'une chute, un investigateur qui réussit un jet en Sauter a la possibilité de soustraire 1D6 points aux dommages qu'il doit normalement encaisser.

Se Cacher (10 %)

Cette compétence, contrairement à Dissimulation, mesure la capacité d'un individu à rester invisible, sans préparations préalables. Elle est donc utilisée pour semer des poursuivants, éviter une patrouille ou maintenir une surveillance discrète. L'utilisateur se dissimule dans l'ombre, derrière des objets, des buissons, etc. Notez que son emploi n'est envisageable que s'il est "possible" de se dissimuler. Un investigateur qui veut se déplacer en restant à couvert doit réussir un jet sous la moitié de son pourcentage normal dans cette compétence.

Serrurerie (01 %)

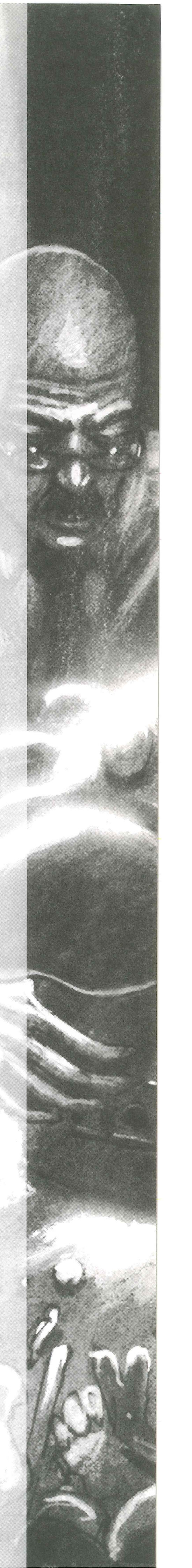
Cette compétence permet de réparer des serrures, de fabriquer des clés et d'ouvrir des verrous à l'aide d'un passe-partout, d'un crochet de métal ou d'autres instruments adéquats. Des serrures particulièrement complexes réduisent les chances de succès. Un serrurier est capable de forcer une portière de voiture, de la faire démarrer, de forcer les fenêtres d'une bibliothèque, d'ouvrir une boite casse-tête chinois, de désamorcer un système d'alarme standard, etc. Les coffres perfectionnés et dispositifs de protection plus évolués ne sont, par contre, pas à sa portée. Le Gardien peut combiner les jets en Serrurerie avec des jets de DEX ou de POU pour faire face à toutes sortes de situations particulières.

Suivre une Piste (10 %)

Cette compétence permet de suivre une personne, une voiture ou un animal en utilisant des traces laissées sur une terre meuble ou jonchée de feuilles. Pour chaque jour d'ancienneté des traces, les chances de succès du jet de compétence sont réduites de 10 %. Une chute de pluie peut en outre suffire à effacer toute trace. Il est impossible de Suivre une Piste sur du ciment, sur un sol dur ou de nuit… sauf circonstances exceptionnelles.

Trouver un Objet Caché (25 %)

Cette compétence permet de repérer un passage secret, un compartiment caché, un indice, une voiture camouflée, des personnes embusquées, une poche anormalement gonflée ou toute autre chose du même ordre. C'est une des compétences les plus importantes du jeu.



Santé mentale et folie

À braver les périls du Mythe de Cthulhu, les investigateurs risquent leurs âmes. Mais même un dément peut montrer la voie.

La plupart des malades mentaux souffrent depuis leur plus jeune âge et vivront avec leur maladie toute leur vie. Les personnages joueurs de L'Appel de Cthulhu commencent normalement leur carrière en pleine possession de leurs facultés mentales. Mais, au cours du jeu, ils vont se trouver confrontés à des entités et des savoirs relevant de l'horreur extraterrestre et à leurs terrifiantes implications. De telles expériences sont à même de détruire toute leur confiance dans le monde qui les entoure.

Dans le jeu, la Santé Mentale vise à recréer le comportement des protagonistes des récits de Lovecraft qui s'évanouissent ou perdent la raison plus souvent qu'à leur tour. La caractéristique SAN (Santé Mentale) mesure la flexibilité et la capacité d'absorption de traumatismes émotionnels des investigateurs. Les personnages qui démarrent avec une SAN élevée ont plus de facilités pour rationaliser les événements traumatisants ou refouler les souvenirs insoutenables. Les faibles en SAN sont mentalement plus fragiles, plus exposés aux troubles émotionnels. D'autres événements et visions d'horreur, comparativement plus ordinaires, sont aussi capables de semer le trouble, mais le jeu s'intéresse prioritairement à l'impact démentiel du Mythe de Cthulhu.

Chaque fois que le Gardien met en scène une situation particulièrement perturbante ou horrible, il doit faire vérifier la résistance émotionnelle des personnages des joueurs par des jets de Santé Mentale. Pour résister, un personnage doit obtenir un résultat égal ou inférieur à ses points de Santé Mentale en lançant 1D100. Une réussite ne coûte aucun point de Santé Mentale ou relativement peu. Consultez l'encart ci-contre pour des exemples de coûts.

La folie frappe un personnage quand il perd trop de points de Santé Mentale en très peu de temps; il peut s'agir d'une folie temporaire ou à durée indéterminée, comme nous le verrons plus loin dans ce chapitre.

Pour qu'une folie ajoute à l'intérêt d'une partie, il faut qu'elle soit interprétée en jeu de rôle. Quand le temps presse, le Gardien peut faire un tirage sur une des tables de folies temporaires, mais il est bien sûr préférable de choisir une folie qui soit en rapport avec la situation qui l'a provoquée et il devrait essayer de la définir en accord avec le joueur de l'investigateur concerné.

Un personnage dément peut retrouver la raison après quelques rounds de jeu ou ne se remettre qu'après des mois. Si ses points de Santé Mentale sont réduits à 0, il va devoir subir une longue hospitalisation et il ne rentrera probablement plus en jeu.

Un personnage peut regagner des points de Santé Mentale et même augmenter sa Santé Mentale maximum s'il accroît son POU. Une augmentation de son score en Mythe de Cthulhu se traduit toujours par une diminution équivalente de ce maximum.

Comment le Mythe rend fou—

La guerre, la souffrance et d'autres expériences tragiques peuvent ébranler un esprit. Pour mettre l'accent sur la peur, l'inconnu et l'isolement de l'Humanité dans l'univers, Lovecraft a mis en scène de nouvelles terreurs. Il suggère que ces lois de l'espace et du temps que nous tenons pour immuables ne sont valides que localement et ne sont que partiellement exactes. Au-delà de la portée de notre science, il existe des infinis appartenant à des réalités bien plus vastes que la nôtre. Il existe des races et des puissances extraterrestres, petites et grandes, qui nous sont parfois activement hostiles. Certaines s'immiscent dans notre monde. L'univers réel, prétendent les auteurs du Mythe, n'est qu'événements irrationnels, fureurs blasphématoires, luttes sans fin et féroce anarchie. La folie humaine ouvre une fenêtre sur cette terrible réalité, une fenêtre qui permet d'entrevoir les noires et sanglantes vérités qui se cachent au cœur des choses. Ces révélations cosmiques sont rares et constituent des moments forts du jeu.

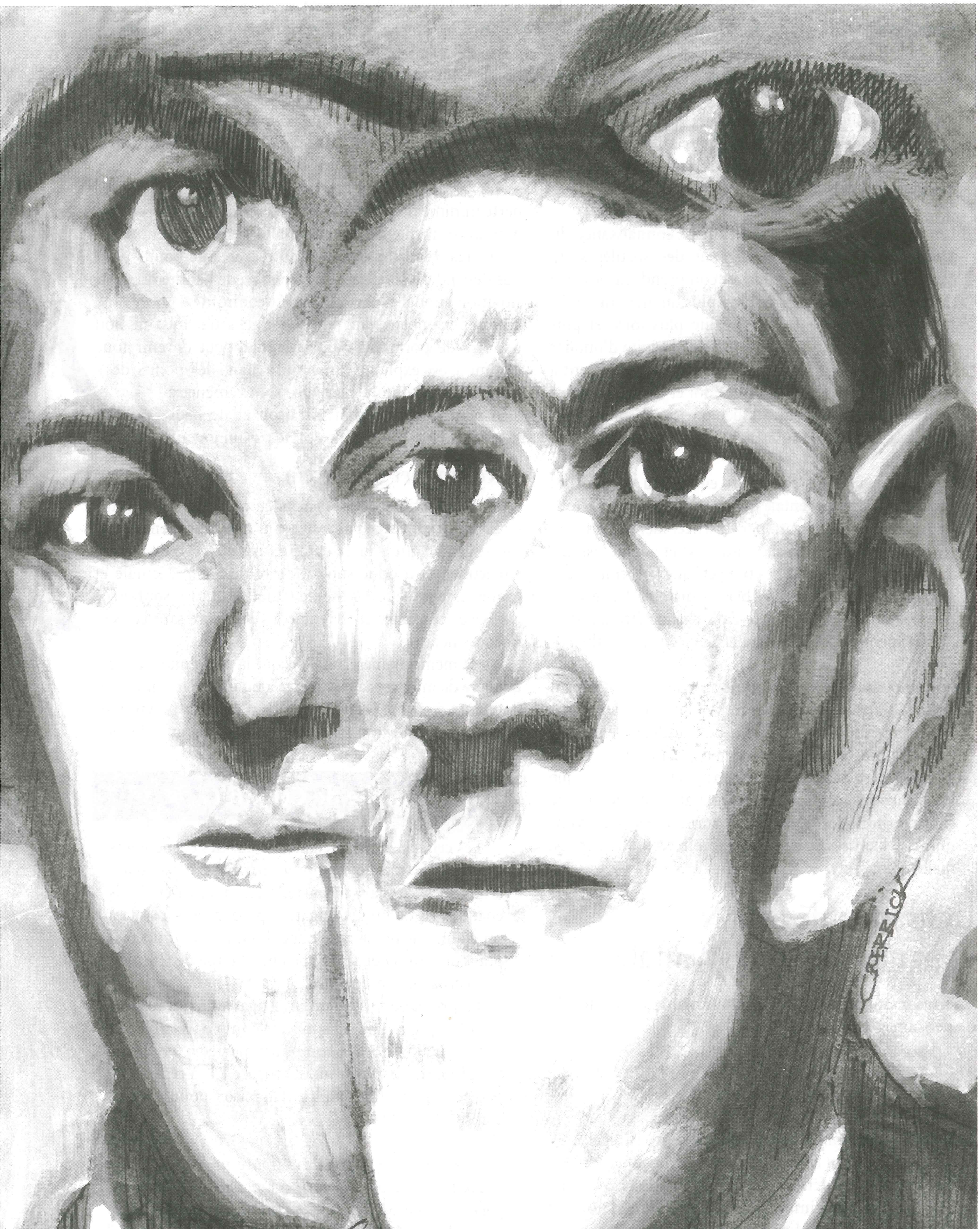
La Santé Mentale est généralement perdue en certaines occasions spécifiques.

1) La connaissance est dangereuse. Le Mythe de Cthulhu représente la connaissance de l'univers réel. Aucune durée de soin et de repos ne peut venir à bout du potentiel d'auto-transformation que provoque une telle connaissance. Quand le score en Mythe de Cthulhu augmente, la Santé

Exemples de pertes de SAN

*Perte de SAN**	*Événement déclencheur*
0/1D2	être confronté par surprise au corps mutilé d'un animal.
0/1D3	être confronté par surprise à un cadavre.
0/1D3	être confronté par surprise à un fragment de cadavre.
0/1D4	voir un flot de sang.
1/1D4+1	être confronté à un cadavre mutilé.
0/1D6	se réveiller dans une tombe ou un cercueil.
0/1D6	assister à la mort violente d'un ami.
0/1D6	voir une Goule.
1/1D6+1	rencontrer quelqu'un que l'on sait mort.
0/1D10	subir de terribles tortures.
1/1D10	voir un cadavre sortir de sa tombe.
2/2D10+1	voir une gigantesque tête coupée tomber du ciel.
1D10/1D100	voir le Grand Cthulhu.

** réussite/échec du jet de SAN*



"Lovecraft nous a offert de nouvelles terreurs."

Mentale maximum diminue et vient limiter le nombre de points de Santé Mentale. Les échecs aux jets de Santé Mentale deviennent donc plus fréquents, et le score de Santé Mentale tend à diminuer encore et encore.

2) La magie du Mythe est la science physique de l'univers réel. Pour jeter des sortilèges du Mythe, les personnages doivent visualiser l'inimaginable et fondre leur esprit dans des modes de pensée étrangers à l'Humanité. Le sorcier s'expose volontairement à cette expérience mais elle n'en reste pas moins traumatisante.

3) Les ouvrages du Mythe ajoutent à la connaissance du Mythe de Cthulhu et enseignent des sortilèges du Mythe. Pour celui qui étudie et comprend un ouvrage du Mythe, le réel ordinaire n'est plus qu'une ombre. Le pouvoir incandescent d'une réalité plus forte et plus affreuse irradie son âme. Qu'il essaie ensuite d'oublier l'expérience ou qu'il cherche au contraire avidement à la prolonger, il n'a plus la même foi et confiance en ce qu'il croyait; il ne peut oublier une vérité plus vaste, celle du Mythe de Cthulhu.

4) Presque toutes les créatures et entités du Mythe font perdre de la Santé Mentale quand on les rencontre. Tous les extraterrestres sont, par essence, dérangeants et repoussants. Leur étrangeté, visqueuse et puante, est une agression permanente, une étrangeté que Lovecraft décrit souvent comme obscène et blasphématoire. Cette réaction instinctive est enracinée dans chaque être humain. Aucune perte de SAN ne peut effacer cette antipathie.

5) Les traumatismes sans rapport avec le Mythe peuvent aussi faire perdre de la Santé Mentale. Assister à une mort violente ou prématurée peut infliger semblable traumatisme, de même que certaines trahisons, pertes de position sociale, désespoirs amoureux, et tout ce que le Gardien juge approprié. On peut aussi ajouter à cette rubrique tous les événements surnaturels plus communs : hantises, zombies, vampires, loups-garous, malédictions, etc.

Utilisation de la SAN et points de Santé Mentale

Trois mesures de la Santé Mentale figurent sur la feuille de personnage.

1) *Caractéristique SAN.* Elle est égale au POU x 5 du personnage. Ce nombre varie rarement.

2) *Santé Mentale maximum.* Ce maximum est égal à 99 moins le score en Mythe de Cthulhu. Il peut être supérieur, égal ou inférieur à la caractéristique SAN. La Santé Mentale maximum indique le plus grand nombre de points de Santé Mentale que peut avoir un personnage. Ce nombre change de temps à autre.

3) *Points de Santé Mentale.* C'est la mesure la plus importante. Elle est traitée dans le paragraphe qui suit et sa valeur change fréquemment.

Quand les investigateurs se trouvent dans une situation qui menace leur raison, le Gardien demande des jets de Santé Mentale. Les joueurs jettent 1D100 pour chacun de leurs personnages. Un résultat égal ou inférieur à leur nombre de points de Santé Mentale indique une réussite.

Dans les scénarios et descriptions publiées, les pertes de Santé Mentale sont données sous la forme de deux nombres ou tirages de dés séparés par une barre oblique, 1/1D4+1 par exemple. Le nombre à gauche de la barre indique la quantité de Santé Mentale perdue en cas de réussite du jet de Santé Mentale. Le nombre à droite de la barre indique la perte en cas d'échec.

En cas de réussite, l'investigateur ne subit donc qu'une perte minime ou nulle. Un échec de Santé Mentale se traduit en revanche par une perte plus sérieuse, éventuellement très importante. La quantité exacte de points perdus dépend du sortilège, de l'ouvrage, de l'entité ou de la situation auquel le personnage est confronté.

Un personnage qui perd en une seule fois un bon nombre de points de Santé Mentale peut devenir fou, comme c'est expliqué plus loin. Quand les points de Santé Mentale d'un personnage sont ramenés à 0, il perd définitivement la raison et ne peut normalement plus être interprété par un joueur.



S'accoutumer à l'horreur

Des expositions répétées au même ouvrage ou créature du Mythe finissent par rester sans effet. Par exemple, un investigateur qui a lu et compris un ouvrage du Mythe particulier, et a donc subi la perte de Santé Mentale et gagné les points de Mythe de Cthulhu qui lui sont associés, peut consulter ce livre encore et encore sans conséquences néfastes.

De la même manière, une fois que la vue d'une race particulière de monstres a fait perdre à un investigateur autant de points de Santé Mentale que le maximum prévu pour cette race, il ne devrait plus perdre d'autres points de cette

Folie & Mythe de Cthulhu

Les crises de folie déclenchées par des événements n'ayant pas trait au Mythe ne permettent pas d'accroître les connaissances relatives à celui-ci. Mais chaque fois qu'un investigateur perd la raison suite à un traumatisme lié au Mythe, il en apprend un peu plus sur celui-ci et sa compétence Mythe de Cthulhu est accrue en conséquence.

La première fois qu'un investigateur sombre dans la folie pour une raison quelconque relative au Mythe, il ajoute 5 % à son pourcentage en Mythe de Cthulhu. Par la suite, il ajoute encore 1 % à cette compétence chaque fois qu'il perd la raison pour une raison similaire.

Exemple : *Harvey Walters trouve un manuscrit au manoir de Crowninshield. Il comprend son contenu et gagne 3 % en Mythe de Cthulhu mais ne perd aucun point de Santé Mentale. Lorsqu'il sort de la maison, il aperçoit une Maigre Bête de la Nuit dans le ciel et cette affreuse manifestation extraterrestre lui fait perdre instantanément la raison. Comme cela ne lui était jamais arrivé jusqu'alors, son joueur ajoute 5 % supplémentaires à sa compétence en Mythe de Cthulhu qui passe ainsi à 8 %. La Santé Mentale maximum d'Harvey tombe à 91 (soit 99 moins ses 8 % en Mythe de Cthulhu).*

façon pour une durée raisonnable. Une "durée raisonnable" peut être une journée de jeu, une semaine ou une aventure. Il revient au Gardien d'en décider. Pour donner un exemple, aucun investigateur ne devrait perdre, dans un intervalle de temps raisonnable, plus de 6 points de Santé Mentale en rencontrant des Profonds (0/1D6 SAN), même s'il en voit des centaines. On ne peut cependant jamais vraiment s'accoutumer aux obscénités extraterrestres. Après un temps, leur horreur intrinsèque retrouve tout son impact.

De la même manière, l'apprentissage et l'utilisation des sortilèges ne devient jamais quelque chose de normal. Chaque sortilège constitue un phénomène indépendant et correspond, la plupart du temps, à quelque intention malveillante. Chaque sortilège introduit l'impossible dans le monde normal. Il faut pour le lancer se plier à un mode de pensée totalement étranger et recréer l'horreur. Ce processus fait systématiquement perdre de la Santé Mentale, même dans le cas d'un unique sortilège utilisé vingt fois par jour. La sorcellerie est un pacte passé avec les ténèbres et il faut toujours en payer le prix.

Les traumatismes de la vie ordinaire, la cinquième catégorie, peuvent aussi susciter une certaine accoutumance. Mais là encore, la vulnérabilité à l'horreur et à la terreur se rétablit après un délai "raisonnable".



Gagner des points de Santé Mentale

Certains Gardiens jugent que ce type de progression personnelle ne respecte pas le pessimisme inhérent à l'œuvre de Lovecraft et ne l'autorisent donc pas. D'autres l'intègrent sans complexe, puisque cela fait plaisir aux joueurs et que leurs investigateurs continueront de devenir fous quel que soit le nombre de points de Santé Mentale qu'ils possèdent (les points de Santé Mentale ne peuvent dépasser la Santé Mentale maximum mais peuvent devenir supérieurs à la caractéristique SAN initiale). Voici comment l'on peut gagner des points de Santé Mentale.

RÉCOMPENSES ACCORDÉES PAR LE GARDIEN : À la fin d'une aventure réussie, les personnages des joueurs reçoivent des points supplémentaires en Santé Mentale suivant un tirage de dés fixé par le Gardien. Ce jet de dés est identique pour tous les participants, mais chaque joueur est censé le faire individuellement pour son personnage. Cette récompense doit être proportionnelle aux dangers de l'aventure. Des personnages qui se seront montrés lâches, brutaux ou meurtriers n'en méritent aucune. Le Gardien peut aussi accorder un tirage pour récompenser un jeu de rôle excellent. Cette dernière option devrait n'être exercée qu'avec parcimonie, et peut-être en privé si tous les joueurs n'en bénéficient pas.

AUGMENTATION DU POU : Le chapitre Magie prévoit des procédures selon lesquelles un investigateur peut accroître son POU. La chose est rare, mais quand le POU augmente, la caractéristique SAN augmente aussi puisqu'elle est calculée sur la base du POU x 5. Il faut cependant tenir compte de la limite supérieure fixée par la Santé Mentale maximum.

COMPÉTENCE À 90 % : Quand un investigateur monte une de ses compétences à 90 % ou plus, il est considéré comme un maître en la matière. Il gagne 2D6 points de Santé Mentale, une augmentation qui représente le self-control et la confiance en soi que peut conférer la maîtrise d'une compétence. Mythe de Cthulhu fait exception à cette règle.

Révélations apportées par la folie : une option

Si le Gardien le souhaite, un personnage frappé de démence peut avoir une révélation sur la situation ou l'entité à l'origine de sa folie. Le joueur doit dans ce cas lancer 1D100. Si le résultat est *supérieur* à son INT x 5, il obtient un renseignement que le Gardien doit rapidement définir.

VAINCRE DES MONSTRES : Les humains et les animaux sont parfois terrifiants, mais l'horreur qu'ils peuvent inspirer reste généralement limitée. Vaincre un ours à la lutte ne rapporte donc pas de points de Santé Mentale, alors que cela peut être le cas pour la capture ou l'élimination d'un Profond. Lorsqu'un investigateur parvient à contrecarrer, chasser ou tuer un monstre, comme un Spectre ou un Byakhee, il gagne en assurance et des points de Santé Mentale supplémentaires peuvent refléter la chose.

Le sens de l'expression "vaincre un monstre" est obligatoirement assez vague. Quels étaient les objectifs du monstre ? Les investigateurs ont-ils contrecarré ses plans ? Saisissent-ils toute la portée de leur action ?

Ce genre de récompense ne devrait jamais être supérieur au maximum de points de Santé Mentale que peut faire perdre le monstre considéré. Dans le cas de plusieurs créatures, le Gardien devrait accorder une récompense égale à ce maximum. Ainsi, on pourra gagner 1D6 points de Santé Mentale pour avoir vaincu un Shantak... et un montant forfaitaire de 6 points si on en a vaincu plusieurs.

PSYCHOTHÉRAPIE : Pour être un psychothérapeute efficace, il est impératif de posséder la compétence Psychanalyse. Une analyse intensive peut en effet permettre à un investigateur de regagner les points de Santé Mentale qu'il a perdus — dans la limite de la caractéristique SAN, soit POU x 5, ou de la Santé Mentale maximum, soit 99 % moins le score en Mythe de Cthulhu (le plus bas des deux).

Une fois par mois, procédez à un jet de Psychanalyse pour déterminer les effets de la thérapie. Le patient gagne 1D3 points de Santé Mentale sur une réussite et aucun en cas d'échec. Sur un 96-00, il perd 1D6 points de Santé Mentale et doit changer d'analyste : sa relation avec lui est brisée par un incident sérieux.

La Psychanalyse ne permet pas d'accélérer la guérison des folies, mais elle peut accroître la résistance psychologique d'un investigateur en augmentant son capital actuel de points de Santé Mentale. La guérison elle-même n'est, en fait, pas liée aux points de Santé Mentale. La compétence Psychanalyse diffère beaucoup de celle du monde réel. Cette dernière est impuissante contre les schizophrénies ou les désordres psychotiques, contre les désordres bipolaires (maniaco-dépressifs) et les dépressions graves.

Dans l'Appel de Cthulhu, la Psychanalyse est l'équivalent mental des Premiers Soins alors que celle du monde réel est lente et incertaine. Le "divan" ne peut cependant rien contre la folie permanente. Le patient est alors bien trop perturbé pour participer de manière cohérente.



MÉDICATION PSYCHIATRIQUE : Diverses drogues pouvaient être administrées aux patients des années 1890 et 1920, avec parfois quelques résultats encourageants, mais cette pharmacologie n'est réellement efficace et bien maîtrisée que depuis peu. Un investigateur qui bénéficie du médicament psychiatrique approprié peut se dispenser d'inclure dans son rôle les symptômes de sa maladie. Quand il ne peut plus se procurer le médicament, ils réapparaissent et le joueur doit interpréter son personnage en conséquence. Ces médicaments n'apportent aucune protection contre de futures pertes de Santé Mentale.

Utiliser conjointement plusieurs drogues est parfois nécessaire pour conjurer différents jeux de symptômes et les associations de médicaments peuvent avoir des effets secondaires non négligeables (à définir par le Gardien). Chaque mois de traitement apporte un gain de 1D3 points de Santé Mentale. Le Gardien devrait refuser de combiner médication et psychothérapie dans les années 1890 et 1920, car les drogues utilisées sont alors associées à toutes sortes d'effets secondaires défavorables et parfois même à des dépendances.

Un personnage qui va mieux peut être tenté d'arrêter son traitement, pour s'affranchir des contraintes qu'il impose ou de ses effets secondaires désagréables. Il peut juger qu'il est définitivement guéri ou même décider qu'il n'a, en fait, jamais été vraiment malade. Dans tous les cas, un arrêt prématuré du traitement se traduit par la réapparition de la folie concernée.

Folie

La folie d'un investigateur peut être déclenchée par toute expérience traumatisante ou prise de conscience en rapport avec le Mythe de Cthulhu. La durée de la folie contractée dépend de la quantité, relative ou absolue, de points de Santé Mentale perdus.

On distingue trois degrés de dérèglement mental : *folie temporaire, à durée indéterminée* et *permanente.*

Folie temporaire

Un investigateur qui perd au moins 5 points de Santé Mentale en une seule fois subit un choc psychologique susceptible de faire vaciller sa raison. Il doit alors faire un jet d'Idée. En cas d'échec, il refoule le souvenir de ce qui vient de se produire… une façon comme une autre pour son esprit de se protéger. Il ne comprend pleinement la signification de ce qu'il a vu ou ressenti que sur une réussite et perd alors temporairement la raison. Les effets de cette folie temporaire s'appliquent immédiatement. Consultez les tables ci-contre pour ce qui concerne sa durée.

Toute folie devrait être définie conjointement par le Gardien et le joueur concerné, ou par un jet sur une des tables. La plupart des symptômes associés aux folies temporaires ne nécessitent aucune explication. Le Gardien peut choisir la durée qui lui semble la plus appropriée au traumatisme déclencheur.

Quand la folie temporaire prend fin, le sujet peut garder un souvenir de son expérience sous la forme d'une phobie bénigne, mais un choc traumatique est plus probable; voir Anxiété page 117.

Folie à durée indéterminée

Si, en moins d'une heure, un investigateur perd au moins un cinquième de ses points de Santé Mentale, il devient fou pour une durée indéterminée. Une folie à durée indéterminée est susceptible de retirer un personnage du

Folies Temporaires

De courte durée
(1D10+4 ROUNDS)

1D10	Résultat
1	évanouissement ou crise de hurlement.
2	panique et fuite.
3	manifestations hystériques ou émotionnelles (rires, pleurs, etc.).
4	bafouillage, propos incohérents, débit accéléré ou logorrhée (torrent de propos cohérents).
5	phobie intense, qui peut éventuellement clouer sur place un investigateur.
6	tendance suicidaire ou meurtrière.
7	hallucinations ou convictions délirantes.
8	échopraxie ou écholalie (l'investigateur reproduit les gestes ou propos de ceux qui l'entourent).
9	appétits alimentaires étranges (terre, vase, cannibalisme, etc.).
10	stupeur (position fœtale, indifférence aux événements extérieurs) ou catatonie (peut se tenir debout mais tout intérêt ou volonté a disparu; le sujet peut être incité ou forcé à des actions simples, mais il n'entreprend jamais rien de lui-même).

De plus longue durée
(1D10 x 10 HEURES)

1D10	Résultat
1	amnésie (les souvenirs intimes disparaissent généralement en premier; les langues et compétences physiques sont conservées mais pas les compétences intellectuelles) ou stupeur/catatonie.
2	phobie grave (l'investigateur peut s'enfuir mais il voit partout le sujet de son obsession).
3	hallucinations.
4	appétits sexuels étranges (exhibitionnisme, nymphomanie ou satyriasis, tératophilie, etc.).
5	fétichisme (l'investigateur s'accroche à un objet, type d'objet ou personne nécessaire à sa tranquillité).
6	tics incontrôlables, tremblements ou incapacité à communiquer par le langage ou l'écriture.
7	cécité ou surdité psychosomatique, ou perte de l'usage d'un ou plusieurs membres.
8	bref accès psychotique (incohérence, idées délirantes, comportement aberrant et/ou hallucinations).
9	paranoïa temporaire.
10	rituels compulsifs (prie ou se lave les mains constamment, se déplace selon un rythme particulier, ne marche jamais sur un joint ou une fissure, vérifie sans cesse l'état de son arme, etc.).

jeu pendant une période relativement longue. Sa durée moyenne est de 1D6 mois.

Dans le cas d'un personnage ainsi affecté, un tirage sur une table de maladies mentales ne ferait que banaliser un événement qui doit être perçu comme particulièrement dévastateur. Si la situation ne suggère aucun diagnostic immédiat au Gardien, celui-ci peut se donner jusqu'à la fin de la séance ou au début de la séance suivante pour se décider. La partie peut continuer dans l'intervalle. Le personnage concerné est simplement hanté par un terrible pressentiment. Les troubles liés à une folie à durée indéterminée ne sont pas censés apparaître soudainement et le joueur peut très bien fournir une raison valable de choisir une maladie particulière.

Certaines folies temporaires sont caractérisées par des symptômes continus (amnésie, dépression, obsession). D'autres ne se manifestent que par accès à certains moments particuliers (personnalité multiple, désintégration de la personnalité, hystérie de conversion, personnalité explosive intermittente, etc.). Les deux types de symptômes se prêtent admirablement au jeu de rôle.

Il n'est pas bien compliqué de faire correspondre une angoisse appropriée à toute situation ou terreur vécue par les investigateurs.

Par exemple, un personnage peut être hanté par l'événement qui a failli lui coûter la vie : images, rêves, flash-back ou associations mentales. Son angoisse croissante se traduit par des symptômes évidents. Des symptômes de dissociation peuvent aussi apparaître : (1) sentiment subjectif d'engourdissement, détachement ou absence de réponse émotionnelle; (2) absence, hébétude; (3) le monde semble n'être qu'une scène de théâtre, qu'une image à deux dimensions; (4) la personne se trouve elle-même irréelle et (5) amnésie.

Folie permanente

Les investigateurs qui perdent tous leurs points de Santé Mentale deviennent définitivement fous. "Définitivement" peut signifier une année ou la vie. Dans la vie réelle, les pensionnaires des asiles sont internés en moyenne pendant quatre années et quelques mois. Dans le jeu, la durée d'une folie permanente est laissée à l'entière discrétion du Gardien.



Un héros devient fou : un exemple

Harvey Walters, muni de son fusil de chasse, pénètre dans le château de Kriegs. Il découvre le cadavre horriblement mutilé de son ancien serviteur, Kurt, suspendu à un croc de boucher. Ce spectacle véritablement terrifiant l'oblige à battre en retraite. Le Gardien décrète alors qu'il doit effectuer un jet de SAN. Sa caractéristique SAN est à 45 mais son capital actuel de points de Santé Mentale n'est toutefois que de 36. Le journaliste rate son jet de 2 points avec un résultat de 38.

Le Gardien lance 1D6 pour déterminer le nombre de points de Santé Mentale perdus : 6! Il demande alors un jet d'Idée... qui est réussi. L'Intelligence d'Harvey le trahit. Il sait pertinemment que c'est le cadavre mutilé du malheureux Kurt qui se balance devant lui.

Il n'a plus à présent que 30 points de Santé Mentale. Le Gardien l'informe que sa perte de raison est bien liée au Mythe puisqu'une rune de culte a été tracée sur le mur.

Le joueur d'Harvey ajoute donc 1 % à sa compétence en Mythe de Cthulhu (qui passe à 9) et note son nouveau maximum de Santé Mentale : 90.

Harvey perd temporairement la raison. Le Gardien décide de ne pas effectuer de jet sur les Tables de Folies Temporaires et se contente de décréter qu'Harvey perd connaissance pendant trois rounds et qu'il se réveille avec un puissant sentiment de claustrophobie. Le joueur annonce que son personnage sort prendre l'air, histoire de se calmer. L'investigateur se retrouve donc à arpenter un vieux rempart dans l'air glacé du crépuscule.

Soudain, Harvey entend des cris au-dessus de lui. Il lève les yeux et vacille à la vue d'un essaim de terrifiantes choses ailées! (Le Gardien les décrit comme de gigantesques créatures glapissantes et puantes, dotées de grandes ailes terminées par des griffes acérées.) Ce sont des Byakhees, mais le journaliste l'ignore car il n'en a encore jamais vu. Luttant contre sa claustrophobe, il serre les dents et se dissimule dans une encoignure de porte. La porte en question est fermée de l'intérieur et n'offre donc aucune possibilité de fuite.

Les Byakhee survolent maintenant Harvey à moins de six mètres de hauteur et il doit faire un nouveau jet de Santé Mentale. Il obtient un 54. Les pertes de SAN associées aux Byakhee sont de 1/1D6 points mais comme les monstres sont assez nombreux, le Gardien décide qu'Harvey perd automatiquement 6 points de Santé Mentale. S'il n'y avait eu qu'une seule créature, Harvey n'aurait perdu que 1D6 de ces points... ce qui aurait certainement eu des conséquences moins graves.

Harvey possédait à l'origine 36 points de Santé Mentale et il vient d'en perdre 12 sur une courte période de temps, ce qui représente plus de 20 % de son capital initial. Il devient donc fou. Le Gardien doit maintenant définir le type de folie qui le frappe. Il choisit quelque chose de relativement simple à jouer, une phobie, car il pense qu'Harvey n'est pas encore au bout de ses peines.

Il interrompt alors le déroulement de la partie afin de discuter avec le joueur d'Harvey. Ce dernier pense que la situation a dû renforcer la claustrophobie de son personnage et le Gardien (qui était justement en train de se dire qu'une zoophobie ne serait pas un très bon choix) se range à son avis : va pour une claustrophobie aiguë. Le joueur réduit le capital actuel de points de Santé Mentale d'Harvey à 24, ajoute de nouveau 1 % à sa compétence en Mythe de Cthulhu (qui passe à 10 %) et réduit son maximum de Santé Mentale à 89. L'aventure reprend son cours.

Le joueur d'Harvey déclare que son investigateur voit l'essaim de choses ailées comme une sorte de "dôme vivant" qui cherche à l'emprisonner à jamais, ce qui a pour effet de le rendre littéralement hystérique. Les Byakhees n'attaquent pas, mais le journaliste à bout de nerfs ne peut s'empêcher de tirer simultanément les deux cartouches contenues dans son fusil de chasse! Le Gardien considère qu'il est trop terrorisé pour viser correctement et les plombs frôlent en sifflant les créatures, sans leur causer le moindre mal. Quoi qu'il en soit, les monstres sont surpris par le vacarme du tir et s'éloignent dans le ciel à tire d'ailes.

Harvey choisit cet instant pour quitter l'encoignure où il s'était réfugié et, après quelques minutes de recherches frénétiques, il trouve un escalier qui rejoint la vallée située en contrebas. On le découvre le lendemain matin près de la route, tremblant de peur et de froid.

La seule différence entre une folie à durée indéterminée et une folie permanente réside dans le pronostic prononcé par un psychiatre et pris en considération par un juge. Dans le monde réel, toutes les démences sont à durée indéterminée puisque personne ne peut prédire l'avenir avec la même certitude qu'un Gardien de l'Appel de Cthulhu.

Nombre de maladies mentales, et tout particulièrement les affections congénitales, n'offrent que peu d'espoir de guérison. Lovecraft conclue plus d'un de ses récits en laissant entendre que le narrateur a perdu la raison pour toujours. Il revient au Gardien de décider si une guérison inespérée sert sa campagne.

De temps à autre, l'asile local rend un de ses patients au monde extérieur. Un personnage maigre et anormalement pâle, méconnaissable après des années de terreurs, peut de nouveau arpenter les rues du centre ville d'Arkham ou d'ailleurs, et examiner tout ce qui l'entoure d'un regard intense, comme pour sonder les ténèbres environnantes. Mais aucun joueur ne peut exiger du destin semblable miracle.

Jouer la folie

En menaçant directement la raison des personnages, les règles de l'Appel de Cthulhu caractérisent le Mythe d'une manière qui n'autorise aucun compromis. Exposés au Mythe, les humains souhaitent rarement en apprendre plus car celui-ci est intrinsèquement abominable et répugnant. Le lien entre points de Santé Mentale et points de Mythe de Cthulhu souligne le pouvoir du Mythe qui corrompt et ravage par proximité et association. Les règles de Santé Mentale établissent notre propre fragilité. Tout ce que nous tenions pour solide devient faux et illusoire alors que la folie se révèle parfois une condition nécessaire de la vérité. Autour de la table de jeu, le rire et l'humour constituent des contrepoids bienvenus. Une bonne ambiance renforce la cohésion et l'harmonie dans les heures les plus sombres du jeu.

Au bord du gouffre

Tant qu'il reste au moins 1 point de Santé Mentale à un investigateur, son joueur le contrôle parfaitement. La manière dont il l'interprète aux portes de la folie relève purement du jeu de rôle. L'affaiblissement du personnage doit transparaître d'une manière ou d'une autre, mais cette approche vers la folie impose un jeu de rôle plus fort et non une perte de contrôle du joueur.

Un investigateur qui se trouve dans un tel état de fragilité mentale doit en parler pour que ses compagnons puissent comprendre sa situation et réagir en conséquence. Murmurer "mes points de Santé Mentale sont au plus bas" ne saurait suffire; ce genre de déclarations ennuyeuses n'apporte rien au jeu. En revanche, le joueur qui décrit avec brio les angoisses et terreurs de son personnage, et leurs effets sur ses actions, mérite les applaudissements de son public.

Quand un investigateur n'a plus que 10 points de Santé Mentale ou moins, il le sait et comprend parfaitement que sa situation n'a rien d'enviable. Dans la vie réelle, une personne dans la même situation déciderait certainement de prendre du repos et peut-être même de se faire hospitaliser. Les investigateurs devraient faire de même.

Le critère du danger

Quand une personne semble présenter un danger pour les autres ou elle-même, ou se révèle apparemment incapable de se prendre en charge, un docteur en médecine peut certifier que l'individu concerné devrait faire l'objet d'une évaluation psychiatrique et/ou d'un internement involontaire. Sur la base d'un tel rapport, qui couvrira généralement tous les aspects du problème, l'État peut interner un individu pour observation et, le cas échéant, le faire soigner. La durée de semblables internements varie selon les États, mais elle est rarement inférieure à 60 jours et atteint fréquemment les 180 jours. Ce type de mesure sera probablement prise à l'encontre d'un investigateur coupable d'agression sans motif apparent ou qui joue les dingues pour esquiver des charges criminelles sérieuses. Le médecin peut aussi certifier l'individu incapable de gérer ses affaires financières, de conduire un véhicule, de décider de son traitement, etc.

Exemple : La parole est au Dr Shiny

Harvey Walters est arrêté alors qu'il tentait de dérober de la dynamite sur un chantier de construction. Ses explications sont incohérentes mais il transparaît qu'il avait besoin de dynamite pour protéger le monde contre le culte de Cthulhu et les forces du Mythe. Un prétendu sorcier maléfique du nom de Carl Stanford semble tout particulièrement visé. Le tribunal décide d'entendre l'avis d'un psychiatre local sur l'état mental de Harvey Walters. Le Dr Shiny rencontre Harvey, l'écoute attentivement et conclut en faveur d'un internement d'office. (1) Harvey représente un danger pour les autres, en la personne de Carl Stanford; (2) Harvey représente un danger pour lui-même, comme le montre son vol de dynamite et de détonateurs; et (3) Harvey exhibe des symptômes de troubles psychiatriques : ses convictions délirantes sur les sectateurs et le Mythe de Cthulhu. En établissant l'historique de son patient, le Dr Shiny découvre qu'Harvey a été impliqué récemment dans cinq accidents de voiture — des situations de poursuite à chaque fois — et dans un délit de fuite. Au sujet de ce dernier, Harvey explique qu'il lui fallait absolument écraser un sectateur malfaisant. Tss-tss! Le Dr Shiny déclare aussi qu'Harvey ne peut être autorisé à conduire un véhicule. Il juge en revanche Harvey compétent du point de vue financier, capable d'expliquer l'origine de toutes ses possessions et revenus, et qu'il peut donc conserver le droit de gérer ses affaires. De toute façon, Harvey Walters doit être interné pour évaluation.

Quelques nuits plus tard, Harvey s'échappe de l'asile et prend la route d'Arkham. Le Dr Shiny connaît ses responsabilités et il avertit donc la police. Il téléphone aussi à Carl Stanford pour le prévenir. "Oui, M. Stanford, Harvey peut se montrer dangereux..."

Qualité de la folie

La folie d'un personnage traduit la puissance du Mythe en obligeant son joueur à adopter un comportement moins efficace, mais son jeu de rôle n'en devient que plus expressif et intéressant. Un personnage, même s'il a définitivement perdu la raison, n'est pas nécessairement

condamné à l'asile. Bien souvent, une solution de remplacement acceptable peut être négociée avec le Gardien. Elle peut être très sérieuse, raisonnablement excentrique et surprenante, ou carrément loufoque. Tout est possible tant que l'ambiance et la campagne n'en souffrent pas.

Pour donner un exemple, supposons qu'un investigateur exprime sa folie en insistant de manière obsessionnelle pour porter deux chapeaux de jour comme de nuit. Il soutient bien sûr qu'un seul chapeau le laisserait sans défense s'il venait à saluer une dame alors que le ciel lui tombe sur la tête. La paire de chapeaux étant des plus voyantes, les PNJ du Gardien ne manquent pas de les remarquer et d'en tirer des conclusions peu flatteuses. Pour protéger leur ami, tous les membres de l'équipe décident, peut-être, de porter eux aussi deux couvre-chefs. Aucun restaurant n'accepte de recevoir ces hurluberlus mal élevés. Le dingue aux deux chapeaux n'a jamais quitté la partie — c'est cette dernière qui a modifié son cours pour s'accommoder de sa folie.

Il arrive qu'un joueur prenne trop de place avec les folies de son personnage. Si le jeu en souffre, au Gardien de couper court. Laisser courir serait injuste envers les autres joueurs.

Cette édition du jeu offre une version plus réaliste de l'éventail des folies. Les renseignements qu'elle fournit devraient constituer une base solide pour le jeu de rôle, mais ne pas prendre le contrôle de la partie. Ne perdez pas de temps à reproduire exactement un trouble particulier : la manière dont votre investigateur vit sa folie peut très bien évoluer. Le temps passant, il est même certain qu'elle évoluera.

Traitement de la folie

Une folie temporaire ne dure pas assez longtemps pour qu'un traitement construit soit mis en place. À l'opposé, la folie permanente ne peut être soignée efficacement puisque, par définition, le patient ne recouvrera jamais la raison, quelle que soit la qualité des soins prodigués. Dans les cas de folie temporaire, la médecine se contente généralement de souligner les dangers présentés par tous chocs ou traumatismes à venir, alors que la folie permanente est plutôt considérée comme désespérée, puisque seul le Gardien peut fixer ses limites et sa durée. Seule la folie à durée indéterminée est réellement à la portée d'une intervention et d'un traitement médical.

Après 1D6 mois, un investigateur frappé de folie à durée indéterminée peut donc, s'il n'a subi aucun autre traumatisme et que le Gardien ne s'y oppose pas, retrouver suffisamment d'équilibre mental pour réintégrer la société. Trois types d'environnement ont pu présider à cette guérison. Pour déterminer lequel, le Gardien et le joueur concerné doivent tenir compte des ressources du personnage, de celles de ses amis et parents, et de la sagesse de son comportement antérieur.

Soins à la maison

On n'est jamais mieux soigné que dans son foyer ou une maison amie, où l'on peut jouir d'attentions particulières qu'aucun hôpital ne saurait dispenser. S'il y a Psychanalyse ou médication psychiatrique (mais pas les deux), 1D100 doit être tiré pour chaque mois de traitement. Un résultat de 01 à 95 indique un succès et le patient gagne alors 1D3 points de Santé Mentale. Sur un 96-00, l'analyste "perd" son patient ou celui-ci se met à refuser les médicaments. Il perd 1D6 points de Santé Mentale et aucun progrès ne sera accompli dans le mois suivant.

Troubles mentaux modernes

Pour plus de renseignements sur les éléments de ce survol, consultez les pages indiquées au chapitre *Troubles Mentaux* dans la Section de Référence. Ce survol reste très incomplet et ignore en particulier tous les troubles de l'enfance.

Beaucoup de termes psychiatriques utilisés dans ce survol ont été inventés récemment et n'ont pas la "saveur" des expressions utilisées dans les périodes antérieures. Dans les années 30, et plus tôt, certains désordres étaient décrits minutieusement au cas par cas, mais classés parmi les "anxiétés" ou "psychoses" sans qu'on les considère comme des formes particulières d'affections mentales.

1) Schizophrénie et autres désordres psychotiques (page 116)
   Schizophrénie
   Troubles psychotiques
   Trouble paranoïde (*folie à deux*)
2) Troubles de l'humeur (page 116)
   Dépression
   Manie
   Troubles bipolaires (maniaco-dépressifs)
3) Toxicomanie (pages 117-118)
4) Anxiété (page 117)
   Anxiété généralisée
   Panique
   Agoraphobie
   Troubles obsessionnels compulsifs
   Compulsion
   Chocs traumatiques
   Phobies et manies simples
5) Troubles somatoformes (page 119)
   Somatisation
   Conversion
   Hypochondrie
   Trouble corporel dysmorphique
6) Troubles dissociatifs (page 119).
   Amnésie dissociative
   Fugue dissociative
   Dissociation de l'identité (personnalités multiples)
7) Troubles psychosexuels (page 119)
8) Troubles du régime alimentaire (page 119)
9) Troubles du sommeil (page 119)
10) Troubles du contrôle des impulsions (page 119)
   Accès explosifs intermittents
   Kleptomanie
   Pyromanie
   Démon du jeu pathologique
11) Troubles de la personnalité (p. 120)
12) Autres (page 120)



Folies & Soins

Médications et autres traitement dans les années 1920 et 1930

Médications

Paraldéhyde : un éther cyclique utilisé pour la première fois en 1822 comme un hypnotique. C'est un traitement efficace des symptômes de manque alcoolique, de l'angoisse et de l'insomnie. Métabolisé par les poumons, son goût est très désagréable et son odeur envahissante.

Barbituriques : utilisés pour la première fois en 1903 comme sédatifs, ils deviennent l'hypnotique de référence jusque dans les années 60 et l'introduction des benzodiazépines. Ces médicaments suscitent nombre d'abus et détournements. Ils sont utilisés contre l'anxiété, l'insomnie et l'appréhension. Les surdoses sont souvent fatales. Les intoxications se caractérisent, entre autres, par des symptômes de confusion, endormissement, irritabilité, manque de réflexes, ataxie et nystagmus.

Réserpine : historiquement, le premier neuroleptique. Il est extrait du rauwolfia, un arbuste de l'Inde, de l'Afrique et de l'Amérique du Sud, utilisé dans les pharmacopées traditionnelles depuis des siècles. Il est employé dès les années 20, mais l'article qui décrit son efficacité dans le traitement des maladies mentales et de l'hypertension n'est publié qu'en 1931.

Traitements

Acupuncture : technique chinoise très ancienne qui consiste à stimuler certains points spécifiques du corps en y plantant des aiguilles. Chacun de ces points spécifiques est associé à un organe particulier. Les médecins chinois ont certifié son efficacité contre toutes sortes d'affections et les psychiatres modernes lui reconnaissent un intérêt dans le traitement de certaines dépressions et pharmacodépendances (nicotine, caféine, cocaïne, héroïne, etc.).

Comas insuliniques contrôlés : introduits en 1903. On pensait que le coma pouvait diminuer les symptômes des schizophrènes. L'insuline était utilisée pour susciter un coma qui durait de 15 à 60 minutes. Les risques de décès ou de troubles perceptifs étaient élevés. Ce traitement fut abandonné dans les années 1950 à l'arrivée des premiers neuroleptiques.

Traitement au dioxyde de carbone : introduit en 1929. On fait inhaler au patient du dioxyde de carbone, ce qui se traduit, au retrait du masque respiratoire, par une abréaction (décharge émotionnelle verbale) accompagnée d'une excitation motrice importante. Utilisé dans les cas de névroses, ce traitement n'a jamais fait l'unanimité et fut bientôt abandonné.

Cure de sommeil : un traitement symptomatique consistant à endormir le malade vingt heures par jour grâce à divers médicaments. La cure peut durer jusqu'à trois semaines dans le cas d'un patient très agité. Klaesi utilise des barbituriques pour obtenir des narcoses profondes et baptise la méthode en 1922. Ce traitement n'est plus utilisé.

Hypnose : Mesmer (1734-1815) est l'initiateur de la méthode mais c'est Baird qui lui donne ce nom dans les années 1840. Le neurologue français Jean-Martin Charcot l'étudie systématiquement à la fin du XIX[e] siècle. Sigmund Freud, un élève de Charcot, utilise au début de sa carrière l'hypnose pour aider ses patients à faire resurgir des souvenirs refoulés. Il remarque qu'ils peuvent revivre sous hypnose des événements traumatisants, un processus appelé abréaction. Freud remplace plus tard l'hypnose par la technique des associations libres.

Thérapies biologiques, 1845-1934

1845 : L'intoxication au haschisch est proposée comme un modèle de maladie mentale.

1869 : Introduction de l'hydrate de chloral comme traitement des cas de mélancolie et manie.

1875 : Introduction de la cocaïne comme traitement psychiatrique (Freud). Cette drogue cesse d'être utilisée quand ses propriétés addictives sont mises en évidence.

1882 : Introduction du paraldéhyde.

1892 : Étude des effets de la morphine, alcool, éther et paraldéhyde sur les personnes normales (Kraeplin).

1903 : Introduction des barbituriques.

1917 : Traitement de la psychose de la syphilis par la malaria (Wagner-Jauregg).

1922 : Coma aux barbituriques (Klaesi).

1927 : Coma insulinique contre la schizophrénie (Sakel).

1931 : Introduction de la réserpine dans le traitement de la schizophrénie (Sen & Bose).

1934 : Convulsions par administration de pentylènetétrazol (Meduna).

Médications et traitements modernes

Médications

Neuroleptiques : une catégorie de médicaments utilisés dans le traitement de la schizophrénie et autres troubles psychotiques. Elle comprend l'halopéridal, la chlorpromazine, la thioridazine et des médicaments plus récents et spécialisés comme le rispéridone et la clozapine. Les neuroleptiques sont bien souvent associés à des effets secondaires affectant le système moteur : agitation, fébrilité, mouvements erratiques, etc. Il faut plusieurs semaines avant que leur action réductrice sur une psychose se fasse sentir, mais les éventuels effets calmants dépendent, dès le départ, de la dose administrée. Dans le cas d'une psychose chronique, l'arrêt du traitement se traduit aussitôt par sa réapparition.

Antidépresseurs : utilisés pour traiter les symptômes dépressifs, et le plus souvent les accès dépressifs graves. Ils comprennent l'Elavil et la famille tricyclique, le Parnate et les inhibiteurs monoamine oxydase ainsi que le Prozac et autres inhibiteurs spécifiques de la réabsorption de la sérotonine. Il faut bien souvent un mois ou six semaines pour venir à bout d'un accès dépressif. Si le traitement est interrompu avant terme (six mois à un an), le patient revient à l'état antérieur.

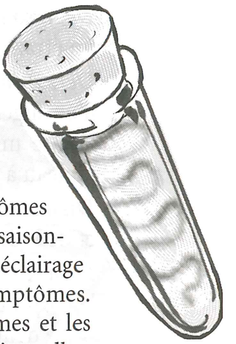
Stabilisateurs de l'humeur : utilisés dans les cas de troubles bipolaires, et plus particulièrement dans la phase maniaque, ces médicaments limitent les excès d'humeur du patient, excitation ou dépression. Le stabilisateur de référence est le lithium, suivis par divers anti-convulsifs, carbamazapine, acide valproïque, gaba-pentine. Le lithium est relativement toxique et une surdose (ou une déshydratation) peut susciter convulsions et coma chez le patient.

Anxiolytiques : sédatifs utilisés dans le traitement des symptômes de l'anxiété. Les premiers anxiolytiques étaient des barbituriques tels que le sécobarbital; ils provoquaient malheureusement de fortes dépendances. Ils ont été abandonnés au profit des benzodiazépines (Valium, etc.). Ces médicaments sont eux aussi addictifs, mais dans une moindre mesure, et ils entraînent moins d'effets secondaires. Ces médicaments entrent bien souvent dans le fonds de commerce des dealers ("Red Devils" [Diables Rouges] est le nom de rue du sécobarbital).

Et bien d'autres : bêtabloquants et anticholinergiques contre les troubles moteurs, Aracept contre la démence, certains stabilisateurs d'humeur et antidépresseurs contre les désordres du comportement alimentaire, sevrage à la méthadone dans les cas de dépendances aux opiacés, etc.

Traitements

Électrochocs : les thérapeutiques de choc sont utilisées dans le traitement des psychoses depuis le XVI[e] siècle. La technique dite des électrochocs naît en 1934 : on utilise alors des injections de camphre pour susciter des convulsions chez les patients. Dès 1938, ces piqûres sont remplacées par des chocs électriques. Un courant alternatif est appliqué au crâne du patient grâce à deux électrodes posées sur les tempes. Ce courant suscite instantanément des convulsions et l'inconscience. La technique des électrochocs produit de bons résultats, mais les convulsions sont si violentes qu'il n'est pas rare qu'elles occasionnent des fractures ! Ce dernier problème a disparu grâce aux anesthésiques et substances paralysantes de la pharmacopée moderne. Aux États-Unis, 50 000 à 100 000 malades connaissant des troubles dépressifs, obsessionnels ou autres sont ainsi traités chaque année. Le principal effet secondaire est une perte de mémoire limitée; les patients oublient bien souvent les heures ou les journées où sont intervenus les électrochocs.



Photothérapie : utilisée pour traiter les symptômes dépressifs ou maniaques liés aux changements saisonniers. Le patient est exposé chaque jour à un éclairage artificiel intense jusqu'à disparition des symptômes. Quelques jours suffisent à réduire les symptômes et les seuls effets secondaires sont des migraines occasionnelles, fatigues oculaires ou de la nervosité.

Psychochirurgie : modification chirurgicale du cerveau. Cette procédure extrême est très répandue dans les années 1940 et 1950 mais elle tombe en désuétude avec l'arrivée des neuroleptiques. Elle n'est de nos jours utilisée qu'en désespoir de cause.

Thérapies biologiques, de 1936 à nos jours

1936 : Lobotomies frontales (Moniz).

1938 : Électrochocs (Cerletti & Bini).

1940 : Introduction de la phénytoïne comme antiépileptique.

1943 : Synthétisation du LSD, acide lysergique diéthylamide (Hofmann).

1949 : Introduction du lithium comme stabilisateur de l'humeur.

1952 : Introduction de la chlorpromazine comme neuroleptique.

1955-1958 : Introduction des inhibiteurs tricycliques et monoamine oxydase comme antidépresseurs.

1960 : Introduction du chlordiazepoxide (tranquillisants bénins, benzodiazépines)

1960 à nos jours : Introduction de nouveaux anxiolytiques, neuroleptiques, antidépresseurs, photothérapies et toutes sortes d'autres thérapeutiques.

De nos jours : De nouveaux médicaments sont constamment développés, testés et mis sur le marché. Cette industrie génère un énorme chiffre d'affaires.

Glossaire psychiatrique des années 1990

Accès délirants — syndrome réversible d'égarement, impatience, confusion, et désorientation accompagnés de peur et hallucinations.

Affect — expression extérieure de l'humeur du patient (tristesse, colère, joie, peur). Peut être en désaccord avec celle-ci chez certains malades.

Anorexie — perte ou diminution de l'appétit.

Catatonie — divers troubles moteurs graves : stupeur catatonique (ralentissement de l'activité jusqu'à l'immobilisme), catalepsie (on peut faire adopter au sujet des postures étranges qu'il conserve indéfiniment), agitation catatonique (agitation, mouvements erratiques), etc.

Compulsion — besoin de répéter un acte encore et encore. Ce trouble recouvre divers rituels personnels mais aussi la dipsomanie, kleptomanie, nymphomanie, satyriasis, trichotillomanie (s'arracher les cheveux), etc.

Convictions (idées) délirantes — une croyance fausse mais inébranlable, dépourvue de support dans la réalité. Elles peuvent êtres bizarres, comme dans les cas de schizophrénie, ou systématisées s'il y a délire interprétatif.

Démence — dégénérescence globale des fonctions cognitives, qui, généralement, se manifeste en premier lieu par des problèmes de mémoire.

Dépersonnalisation — sentiment subjectif d'être irréel ou étranger à soi-même.

Déréalisation — sentiment subjectif d'irréalité puis d'étrangeté de l'environnement; ressentir par exemple que le monde est une représentation théâtrale ou un tableau à deux dimensions.

Dissociation — bouleversement du sens unitaire de soi et de l'identité.

Formication — sensation d'insectes rampants sur tout le corps, une hallucination tactile générée par la cocaïne ou le delirium tremens.

Hallucination — perception d'un stimulus sensoriel en l'absence de stimulus sensoriel.

Humeur — sentiment pénétrant ressenti intérieurement.

Illusion — perception erronée d'un stimulus sensoriel; le sujet voit, par exemple, des tentacules là où il n'y a que des branches agitées par le vent.

Logorrhée — discours copieux, logique et cohérent.

Manie - état de surexcitation qui se manifeste par un sentiment d'euphorie et une activité accrue.

Névrose — terme faisant référence à la théorie des conflits intrapsychiques ayant pour symptômes la dépression, l'anxiété, etc. La santé mentale du névrosé est relativement bonne si on la compare à celle du schizophrène.

Noesis — une révélation, une fantastique illumination qui s'accompagne de la certitude que le sujet a été choisi pour diriger et commander.

Obsession — une idée ou pensée qui envahit sans cesse la conscience du patient.

Paranoïa — idées délirantes ingénieuses, persistantes, cohérentes et plausibles de persécution ou jalousie. Toute information nouvelle semble systématiquement confirmer le danger présenté par un vaste complot quelconque. La paranoïa est plus un symptôme qu'un trouble puisqu'elle peut apparaître dans les cas de schizophrénie, manie, etc.

Psychose — symptômes caractérisés par des pensées et perceptions coupées de la réalité.

Synthèse — sensation causée par une autre : voir un son, par exemple.

Tic — spasme moteur involontaire.

Phénomène de traîne — anomalie de la perception associée à certains hallucinogènes; les objets en mouvement apparaissent comme des séries d'images discrètes.

Somnanbulisme — mouvement (marche notamment) effectué de manière automatique pendant le sommeil.

Somnolence — tendance irrésistible à s'assoupir.

Transe — concentration de l'attention et altération de la conscience; généralement observée dans l'hypnose, les troubles dissociatifs et les expériences religieuses extatiques.

Placement dans un établissement spécialisé

L'hôpital psychiatrique représente une solution de deuxième choix. Comparée aux soins à la maison, cette solution est bien moins coûteuse, ou même intégralement financée par l'État. Mais dans toutes les époques exploitées par le jeu, les asiles offrent des services d'une qualité inégale et dans certains cas représentent même un risque pour le patient. Certains établissements mieux dotés utilisent les thérapeutiques les plus modernes et recherchent sans cesse de nouvelles approches, alors que d'autres se contentent de garder les malades sous clé. À l'époque actuelle, la plupart des établissements américains sont pleins ou réservés aux fous dangereux. Quelle que soit l'époque, un malade ne peut espérer un traitement réellement suivi et bénéfique quand il est livré à des étrangers.

Activités supervisées, travaux manuels, administration de drogues diverses et douches froides, sans oublier les électrochocs dans les années 1990, sont les pratiques courantes. Aucun travail sérieux de psychanalyse n'est envisageable et l'efficacité des traitements médicamenteux est bien souvent sapée par l'impression d'indifférence qu'inspire trop souvent aux patients ce type d'établissement. Ces derniers en retirent un sentiment de frustration et de colère qui se traduit par une méfiance dommageable envers les programmes de suivi après libération.

Errance

L'investigateur devient un vagabond à l'esprit dérangé, luttant pour sa survie. Un tel clochard ne peut gagner aucun point de Santé Mentale, à moins qu'il ne se joigne à un groupe de ses semblables et ne se fasse au moins un ami parmi ses compagnons d'infortune. Un jet sous la Santé Mentale + POU détermine s'il trouve un ami. Si c'est le cas, il gagne 1 point de Santé Mentale par mois.

Chaque mois, un jet de survie est aussi de rigueur. Un résultat de 01-95 indique que le personnage survit. Sur un résultat de 96-00, il meurt de maladie, de froid, de faim ou assassiné.

Un exemple de partie

Transcription d'une partie de L'Appel de Cthulhu où sont utilisés quelques-uns des mécanismes de jeu déjà expliqués.

L'aventure a pour cadre les années 20. Les investigateurs essayent de découvrir pourquoi Bosso Morgan, un gangster notoire, a disparu. Veuillez noter que le Gardien n'accorde pas une importance particulière à la façon dont les joueurs font référence à leurs personnages.

GARDIEN : Eh bien, quels sont vos projets ?

CHRISTIANE : Allons discrètement faire un tour au domicile de Bosso pour y chercher des indices. *Tous les joueurs approuvent le plan de Christiane.*

ALEXANDRE : Allons-y ! Je vous y conduis dans mon Hupmobile. Y a-t-il du monde dans les rues ? Nous partons à minuit.

GARDIEN : Personne en vue.

VALÉRIE : Jack, mon détective privé, peut essayer de crocheter la porte de derrière. *Les joueurs approuvent cette idée.*

CHRISTIANE : Je vais faire le guet.

ALEXANDRE : Je reste dans la voiture. Mon investigateur est toujours très nerveux.

NICOLAS : Je vais avec Christiane.

GARDIEN : Christiane, fais un jet en Écouter.

CHRISTIANE : OK, il est réussi.

GARDIEN : Tu entends que l'on ouvre la porte de devant avec beaucoup de précautions. Coche ta compétence en Écouter.

CHRISTIANE : Très bien. *Elle fait une croix sur sa fiche.* Je vais essayer de me dissimuler derrière les poubelles. *Elle lance 1D100.* J'ai réussi mon jet en Se Cacher. Que se passe-t-il ?

GARDIEN : Comme il fait nuit, et qu'il n'y aucun réverbère à proximité, tu ne vois pas grand-chose. Tu devines seulement une silhouette malhabile qui quitte la maison et se traîne en direction de la rue. Une fois arrivée au milieu de la chaussée, elle soulève une plaque d'égout et se laisse tomber dans l'ouverture ainsi dévoilée. Tu entends un bruit d'éclaboussement. *Le Gardien imite un horrible bruit liquide.*

CHRISTIANE : Est-ce que la chose a refermé la porte à clef derrière elle ?

GARDIEN : Non seulement elle n'est pas verrouillée, mais elle est encore grande ouverte.

CHRISTIANE : Je bats précautionneusement en retraite et je vais prévenir les autres. Eh ! au fait, je n'ai pas le droit de cocher ma compétence Se Cacher ?

GARDIEN : Non, il faisait trop sombre pour que tu puisses être vue, de toute façon. Et vous autres, Christiane vient vous annoncer que la porte est ouverte, que décidez-vous ?

VALÉRIE et NICOLAS (en chœur) : Entrons dans la maison.

GARDIEN : Qu'est-ce que tu en dis, Alexandre ?

ALEXANDRE : Tu plaisantes ? Mon professeur entrer là-dedans ? Pas question !

VALÉRIE : OK, tu resteras de garde à l'extérieur pendant que nous visiterons l'intérieur.

ALEXANDRE : Tout seul ? Mon personnage vient avec vous.

GARDIEN : La maison est plongée dans l'obscurité.

CHRISTIANE : Nicolas, passe-moi ta lampe torche. Je passe devant. Vous autres, éteignez vos lampes… nous devons éviter d'être repérés de la rue.

GARDIEN : Vous êtes dans le hall d'entrée de la maison. Vous pouvez aller à gauche vers le salon ou à droite vers un bureau dont la porte est ouverte. Juste devant vous, il y a un escalier qui conduit à l'étage. Sous l'escalier, vous pouvez voir une porte close. À la lueur de votre torche, vous remarquez des taches humides sur le sol. Il s'agit peut-être de traces de pas. L'eau qui stagne dans ces empreintes est sale et malodorante.

CHRISTIANE : D'où viennent les traces de pas ?

GARDIEN : Difficile à dire. Faites des jets en Trouver Objet Caché. *Les investigateurs ratent tous leurs jets de dés et ne remarquent donc pas qu'il y a des gouttes d'eau sur la rampe de l'escalier…* Que voulez-vous faire ?

CHRISTIANE : Je vais fouiller le bureau.

NICOLAS : Je m'occupe du salon.

ALEXANDRE : Mon professeur va voir ce qu'il y a dans le placard du hall.





VALÉRIE : Jack va jeter un œil au premier.

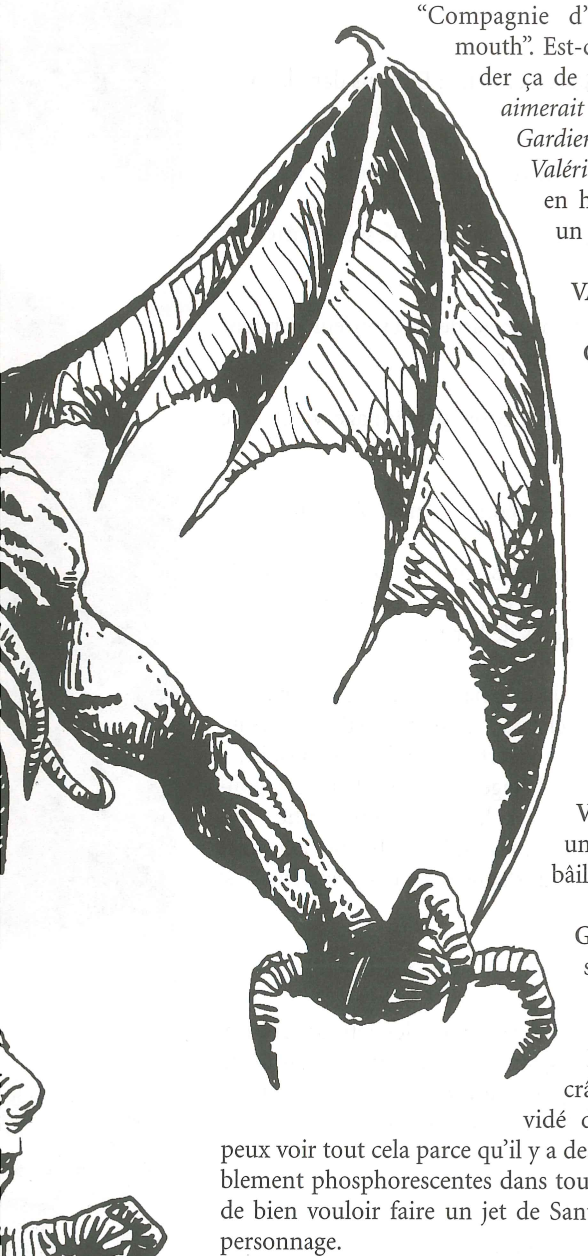
GARDIEN *(comme les investigateurs se sont séparés, le Gardien va s'occuper de chacun individuellement.)* : Christiane, tu trouves des étagères sur lesquelles reposent quelques livres. Tu vois également deux meubles de classement, un bureau, un fauteuil et trois grosses chaises couvertes de cuir.

CHRISTIANE : Je commence par le bureau.

GARDIEN : Il est verrouillé. Tente un jet en Serrurerie ou fais un jet de FOR contre une FOR de 9 sur la Table de Résistance.

CHRISTIANE : Je réussis mon jet de Serrurerie.

GARDIEN : Parfait. Coche ta compétence. À l'intérieur du bureau, tu vas trouver deux choses intéressantes : une enveloppe scellée qui porte la mention "Testament" et un petit livre de compte sur lequel il est écrit "Compagnie d'affrètement d'Innsmouth". Est-ce que tu veux regarder ça de plus près? *Christiane aimerait bien, en effet, mais le Gardien s'est déjà tourné vers Valérie.* Valérie, Jack arrive en haut de l'escalier, fais un jet de Chance.



VALÉRIE : Il est réussi.

GARDIEN : Tu sens que le dessous de la rampe est humide...

VALÉRIE : Oh-oh! Jack avance prudemment.

GARDIEN : Il y a deux chambres et une salle de bains au premier. La porte de la chambre de droite est entrouverte.

VALÉRIE : Jack jette un regard par l'entrebâillement.

GARDIEN : Il y a du sang partout! Bosso Morgan est allongé tout habillé sur le lit. Le sommet de son crâne a été arraché et vidé de son contenu. Tu peux voir tout cela parce qu'il y a des traces verdâtres faiblement phosphorescentes dans toute la pièce. Je te prie de bien vouloir faire un jet de Santé Mentale pour ton personnage.

VALÉRIE : Oups, il est raté!

GARDIEN : OK, Jack va perdre 1D6 points de Santé Mentale. *Valérie fait le jet indiqué et son détective privé perd exactement 4 points de Santé Mentale.* Il devient vert et est pris de nausées, mais a quand même le temps de crier pour prévenir ses compagnons.

LES AUTRES JOUEURS : Nous accourons pour lui porter secours!

GARDIEN : Bien. Vous devez tous faire un jet de Santé Mentale quand vous apercevez le cadavre. *Les joueurs s'exécutent, avec plus ou moins de bonheur.*

VALÉRIE : Après avoir récupéré ses esprits, Jack cherche une salle de bains pour y nettoyer son imper.

GARDIEN : Que faites-vous, vous autres?

NICOLAS : Je veux examiner le corps de plus près, mais en évitant de le toucher. Je dis aussi aux autres de ne pas marcher dans le sang.

CHRISTIANE : Je fouille les autres pièces.

ALEXANDRE : Le professeur vient avec toi.

GARDIEN : Nicolas, tu constates que le cadavre est imprégné de la même eau sale que vous avez vue tout à l'heure. Il y en a même dans la boîte crânienne. Il y a quelques écorchures sur le visage du défunt. Tente un jet d'Idée.

NICOLAS : OK, il est réussi. Et alors?

GARDIEN : À deux mètres de hauteur, sur le mur, tu découvres une empreinte de main sanglante et humide. Des traces de griffes sont visibles et la paume fait au moins vingt centimètres de diamètre, bien que les doigts soient relativement courtauds. L'empreinte est tout à fait nette et tu peux même voir les lignes de la main.

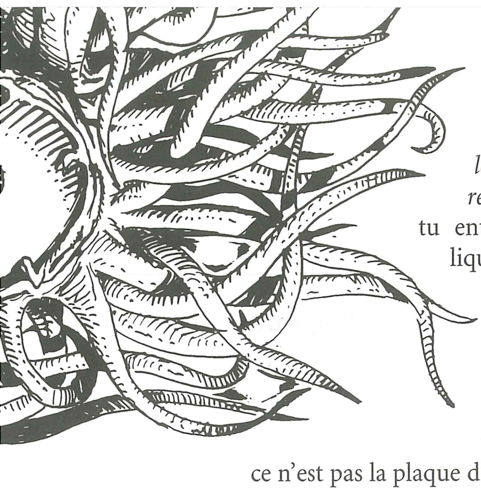
NICOLAS : Ouaouh! J'appelle Christiane, Valérie et le professeur à la rescousse. Eh, Alexandre! Est-ce que ton personnage a emporté son appareil photo avec lui?

ALEXANDRE : Flûte! Je savais bien qu'il avait oublié quelque chose! Euh... il va juste essayer de presser une feuille de son agenda sur l'empreinte afin qu'elle s'y décalque.

GARDIEN : Ça marche. Alexandre, ton professeur remarque également d'étranges symboles dessinés sur le mur opposé. Tandis qu'il observe ces inscriptions, il a soudain l'impression qu'elles tourbillonnent de façon hypnotique.

ALEXANDRE : Aha! Il regarde de plus près.

GARDIEN : Il n'en a pas le temps. Que tout le monde fasse un jet en Écouter. *Valérie, Alexandre et Nicolas ratent*



leur jet, mais Christiane réussit le sien. Christiane, tu entends un bruit métallique en provenance de la rue. Les autres, vous n'entendez rien.

CHRISTIANE : Je me demande ce que cela peut être… J'espère que ce n'est pas la plaque d'égout !

GARDIEN : La porte d'entrée s'ouvre bruyamment et vous entendez des pas sourds qui gravissent l'escalier. *Le Gardien piétine lourdement le sol en se courbant un peu, comme s'il était bossu.*

ALEXANDRE : Mon professeur saute par la fenêtre.

CHRISTIANE : Je dirige ma lampe en direction de la porte de la chambre pour essayer de voir ce qui arrive.

VALÉRIE : Jack dégaine son 38 à canon court et regarde par-dessus l'épaule de Christiane.

NICOLAS : Je me planque derrière Valérie et Christiane, mais je sors quand même mon poignard de ma poche, au cas où…

GARDIEN : Alexandre, ton investigateur tourne le dos aux autres et tu ne peux donc pas voir ce qu'ils font. S'il te plaît, passe dans la pièce d'à côté pendant que je décris la scène. *Alexandre se rend dans la cuisine pour boire un peu de soda.*

Le **GARDIEN** *poursuit :* Une horrible parodie d'homme vient de s'introduire dans la chambre. La chose fait plus de deux mètres cinquante de haut et possède des membres difformes. Son visage n'est qu'un amas de rides, il est impossible d'y discerner le moindre trait humanoïde. Sa peau d'un brun verdâtre maladif pend d'une façon lâche sur son ossature et paraît à moitié décomposée ; des lambeaux de chair sont accrochés à ses membres. De l'eau sale et brunâtre dégouline de tout son corps. Que tout le monde effectue un jet de Santé Mentale. Vous pouvez perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.

NICOLAS : J'ai réussi mon jet.

VALÉRIE : J'ai raté le mien, mais Jack ne perd que 3 points de Santé Mentale.

CHRISTIANE : Aïe ! Je suis complètement épouvantée. Je perds 9 points.

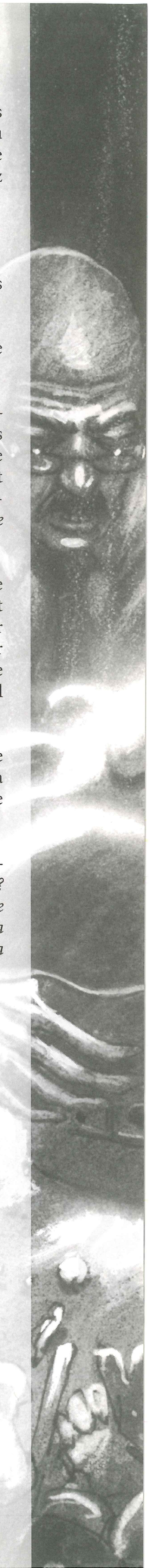
GARDIEN : Voyons… *Il examine la fiche de son investigateur.* Christiane, puisque ton personnage avait 76 points de Santé Mentale, il ne devient pas fou à lier pour une durée indéfinie, mais à moins que tu ne réussisses un jet de pourcentage supérieur à 5 fois ton INT, tu vas t'évanouir. *Christiane fait un jet de 04 et son personnage tombe à terre, inanimé.*

Le **GARDIEN** continue : Bon. Comme Christiane tenait la lampe torche, celle-ci roule à présent sur le sol et projette des éclats lumineux en tous sens. Le professeur d'Alexandre remarque alors — comme il aurait pu le voir s'il avait vérifié — que toutes les fenêtres sont munies de barreaux. Pour sortir, il semble n'y avoir qu'un seul moyen : il faut passer devant la Chose.

TOUS *(en proie à la plus grande confusion) :* J'essaye de défoncer les barreaux avec une chaise… Où est ma torche ?… Est-ce que quelqu'un sait ce qu'est cette chose ?… Je vise la tête… Au secours ! À l'aide !

Est-ce que les investigateurs parviendront à forcer les barreaux des fenêtres ? Que signifient les symboles sur le mur ? Le Monstre va-t-il attaquer ? Est-ce que l'investigateur de Christiane va penser à emporter les documents qu'il a découverts ? Est-ce que le .38 de Jack sera efficace contre la Chose ?





Magie

Où sont abordés, avec toutes les précautions qui s'imposent, les forces magiques, les grimoires impies et les sortilèges du Mythe de Cthulhu.

Quel que soit l'intérêt qu'ils lui porteront, les investigateurs découvriront vite que la magie du Mythe est difficile à mettre en œuvre. Chaque fois qu'ils emploieront des sortilèges — même à des fins bienveillantes — ils seront invariablement condamnés à perdre de la Santé Mentale. Il sera en outre exceptionnel que de tels enchantements soient rapides à utiliser, et ceux décrits dans les scénarios du commerce se révéleront souvent sans grand intérêt une fois sortis de leur contexte. Voilà pourquoi le présent chapitre est avant tout destiné au Gardien même si les joueurs sont invités à le parcourir.

La magie du Mythe de Cthulhu est essentiellement axée sur l'invocation d'entités effroyables et de puissances inamicales. La structure des sorts est très formelle. Un mot erroné, un geste mal exécuté peuvent annuler un effet. Les investigateurs apprennent des sortilèges en se plongeant dans la lecture de manuscrits obscurs et d'antiques grimoires. Des artefacts peuvent être enchantés. Les sectateurs et les sorciers, quant à eux, peuvent également acquérir certaines connaissances de ce type auprès de leurs pairs ou par le biais de contacts directs ou indirects avec les sombres puissances de l'au-delà, visions ou manifestations des terrifiants Grands Anciens et Dieux Extérieurs

Pour les personnages humains, la magie du Mythe est quelque chose de rare et de difficile à utiliser. Les sortilèges doivent être abordés avec précaution, car souvent ce qu'ils font et ce qu'ils coûtent est totalement inconnu. La magie du Mythe peut être un piège dangereux, car lorsqu'ils y recourent, les investigateurs perdent de la Santé Mentale, augmentent leur connaissance du Mythe de Cthulhu, et se rapprochent ainsi de plus en plus de ceux qu'ils cherchent à combattre. Elle désoriente, trouble, choque, et affaiblit ses usagers humains. Expérience après expérience, les contradictions psychiques s'accumulent jusqu'à détruire la raison.



Dans L'Appel de Cthulhu, les personnages des joueurs restent le plus souvent les témoins impuissants, ou les cibles, des manifestations magiques déclenchées par d'autres. Un investigateur a rarement l'opportunité de devenir un véritable magicien ; les connaissances et expériences nécessaires l'auront rendu fou avant qu'il puisse clamer ce titre.

Dans ce chapitre

Le présent chapitre est consacré à la magie et aux ouvrages du Mythe, à la façon de développer ses connaissances et ce que l'on peut en faire. Il explique la différence entre l'occulte et la magie, et indique comment augmenter la caractéristique POU.

Ce chapitre ne contient aucun sortilège. Le Mythe en comprend des centaines qui sont présentés dans le Grimoire, dans la partie Référence de ce livre, bien plus que ce qu'un investigateur pourra jamais apprendre. (Voir le chapitre Grimoire, page 211 et suivantes, la liste complète des sortilèges.)

Qu'est-ce que la magie ?

"Gilman avait quelques indications terribles provenant de l'épouvantable Necronomicon *d'Abdul Al-hazred... et l'*Unaussprechlichen Kulten *interdit de von Junzt à mettre en corrélation avec les formules abstraites sur les propriétés de l'espace et les liens qui unissent les dimensions connues et inconnues."*

— H.P. Lovecraft, "La Maison de la Sorcière".

Après la Première Guerre mondiale, des astronomes confirmèrent que les trente ou quarante milliers d'années-lumière d'étoiles faciles à observer et de poussière nous environnant ne représentaient qu'une part infime de l'univers. Il n'y avait pas que la Voie Lactée, comme le croyaient autrefois les astronomes, mais des milliers et des millions de galaxies, certaines si lointaines et diffuses que la réalité des nébuleuses avait longtemps été un sujet de discussion sans pouvoir être résolu. La notion d'univers-îles — que nous nommons maintenant galaxie — était un sujet explosif. Dans les années 20, la perception qu'avait l'Humanité de la taille véritable d'un univers sans limites s'accrut de façon spectaculaire.

Lovecraft écrivait à l'époque de ces découvertes. Il développa progressivement un mythe qui les intégrait, un mythe imprégné des idées d'Einstein et de Planck. Il semble avoir pris pour principe que ces nouveaux "univers" étaient vraiment des îles, qu'ils étaient si lointains que leurs lois naturelles étaient indépendantes. Les sources mêmes de la vie pouvaient être totalement différentes sur ces mondes situés à des centaines de milliers ou de millions d'années-lumière. Très rapidement, ces îles entrèrent aussi dans un système riemannien qui les liaient à d'autres dimensions.

La magie du Mythe de Cthulhu est la logique qui unifie cet univers d'univers. La magie fonctionne partout. Elle modèle et définie la réalité absolue : c'est l'expression ultime de la loi naturelle, la volonté des Dieux Extérieurs rendue palpable, et l'arbitre du temps, de l'espace et de la matière.

En comparaison, la science et les religions terrestres semblent être bien peu de choses. Il est évident que notre niveau de compréhension est bien inférieur à ce que nous nous flattons de connaître. L'imperfection est-elle liée à ce que nous croyons ou à la façon dont nous en sommes venus à croire ? Peut-être existe-t-il une lacune dans nos âmes ou nos équations, qui nous interdit d'atteindre le savoir ultime et la révélation. Le Mythe ridiculise les prétentions humaines.

Comprendre les livres du Mythe

Dans les récits de Lovecraft, on se forme habituellement à la magie du Mythe en découvrant et suivant des instructions écrites. Les livres occultes mentionnés dans les histoires traitant du Mythe sont, sous bien des aspects, des ouvrages de propagande. Ces manuscrits et livres interdits contiennent souvent des recettes qui doivent permettre la venue — ou le retour — sur Terre des Grands Anciens et des Dieux Extérieurs, comme dans ce classique de Lovecraft "L'Abomination de Dunwich". Ces mêmes écrits permettent aussi de comprendre comment il est possible de repousser ou congédier certaines de ces entités… des informations qu'il est impossible d'obtenir ailleurs.

Apprendre prend du temps, même dans les livres de classe les plus simples, pourtant soigneusement conçus à cette fin. L'étude des pattes de mouches et tournures d'esprits démentes des ouvrages infiniment plus complexes du Mythe demande, bien sûr, beaucoup plus de temps, et plus de temps encore, si l'on prétend utiliser les sortilèges qu'il contient.

N'oubliez pas, en effet, que ces énormes bouquins ont souvent été rédigés par des hommes que les horreurs de leurs expériences et épreuves avaient privés de raison. Les textes sont souvent manuscrits et la langue archaïque. Nombre de manuscrits, plus anciens que le temps, rédigés dans des langues oubliées depuis toujours, n'emploient même pas un alphabet connu. D'autres recourent à divers codes occultes pour protéger leurs auteurs des foudres de l'Inquisition, des codes qu'il faut décrypter avant de pouvoir examiner les sombres révélations qu'ils contiennent.

Même quand les sorciers destinaient ces ouvrages à leurs pairs, ils s'adressaient à des initiés ou à des sectateurs, pas au commun des mortels. Des termes et des concepts étranges sont employés sans explications. Les annotations inscrites dans les marges par les possesseurs successifs d'un livre peuvent éventuellement faciliter sa compréhension, mais elles sont trop souvent écrites dans une multitude de langues et il est impossible de savoir si elles ne sont pas totalement erronées.

Les techniques modernes de présentation des informations ne sont jamais employées. Il n'y a ni index ni glossaires ni table des matières. Il peut aussi n'y avoir ni chapitres ni paragraphes ni ponctuation ni même d'espaces entre les mots.

Les différents ouvrages ont été rédigés à des siècles d'intervalles par des auteurs de formations et expériences diverses. Séparés par des convictions philosophiques très variées, ils emploient inévitablement des vocabulaires techniques forts différents. Il faut donc pratiquement apprendre un nouveau jargon pour chaque ouvrage. Pour en tirer la substantifique moelle, il convient de peser chaque syllabe et de comparer chaque idée et procédure avec celles abordées dans des ouvrages semblables.

***Exemple** : Harvey Walters tombe sur un grimoire qui parle du "Graal d'Arthur", mais sa joueuse rate un jet d'Occultisme. Le journaliste ne peut donc pas comprendre que le Saint Graal en question est en fait une allusion au Chaudron Noir de la mythologie celte. Il ignore également que ce chaudron était censé provenir de l'enfer et être capable de ressusciter les morts que l'on faisait bouillir dedans. Comme sa joueuse rate également un jet d'Idée, Harvey ne sait pas pendant plusieurs mois que la phrase "il but dans le Graal d'Arthur" fait référence à quelqu'un qui a été ramené à la vie par le sortilège de Résurrection. Et s'il n'a jamais entendu parler de ce sort, il risque fort de ne jamais comprendre le sens de cette phrase.*

La lecture de ces livres peut en outre présenter des problèmes matériels. Il s'agit dans la majorité des cas d'incunables d'une extrême antiquité qui doivent être manipulés avec le plus grand soin. Certains sont tellement fragiles que le lecteur doit porter des gants très fins et tourner les pages avec des pincettes munies d'embouts protecteurs. Dans les années 1890 et 1920, il n'existait pas de photocopieuses permettant de réaliser rapidement des reproductions fidèles…

Enfin, l'étude de ces ouvrages interminables est fatigante et ennuyeuse. Ils sont mal écrits et confus, et un lecteur pris de lassitude peut très bien sauter des informations importantes sans s'en rendre compte. Il est donc indispensable de faire régulièrement des pauses afin de se reposer l'esprit.

Une formule a été mise au point pour déterminer le temps de lecture qu'exige chaque grimoire du Mythe, en fonction de l'éducation, de la compétence et des connaissances en Mythe de Cthulhu du lecteur, ainsi que de la bibliothèque où il étudie. Voir au chapitre Les Secrets du Gardien la section "Modificateurs de Recherche", page 129.

Peaufiner les livres du Mythe —

Les ouvrages les plus importants du Mythe de Cthulhu sont passés en revue dans les pages qui suivent. L'aspect systématique de ces descriptions peut donner l'impression d'une compréhension parfaite. Ne vous laissez pas abuser ! Les sorciers et les fous qui en sont les auteurs n'avaient rien d'employés de clubs littéraires. Leur travail n'a jamais été corrigé, ni mis en page, et aucun éditeur ne les a jamais pris à part pour leur demander poliment de préciser certaines de leurs pensées. Aussi, même

Fiche d'enregistrement

S'il vous paraît important de noter scrupuleusement les ouvrages qu'un investigateur a lus ou a eu entre les mains, créez pour chaque livre une fiche comportant les informations suivantes :

- titre/auteur/édition
- langue utilisée/époque de publication
- ajout en Mythe de Cthulhu
- perte de Santé Mentale pour un survol/une étude complète
- sortilèges contenus dans le livre
- état du livre, dimensions, reliure, dommages subis, etc.
- noms des investigateurs qui ont lu ce livre



Sélection d'ouvrages d'occultisme

En plus de livres du Mythe, les sorciers et leurs disciples possèdent souvent des ouvrages d'occultisme plus classiques. En les lisant, un investigateur peut toujours accroître sa compétence en Occultisme. Il existe des milliers de ces ouvrages. Cette page ne fait que citer quelques exemples.

En général, cette lecture ne lui fera pas perdre de points de Santé Mentale; toutefois, certains ouvrages sont tellement ennuyeux, complexes, longs et difficiles à comprendre qu'ils peuvent perturber l'équilibre psychologique de leur lecteur. Rien ne vous interdit, par ailleurs, d'utiliser les règles applicables aux ouvrages du Mythe si vous trouvez que les livres d'occultisme présentent un intérêt pour vos parties. Il n'est donné aucune indication pour le temps de lecture; au Gardien d'attribuer un délai qui lui paraît approprié — 2D6 semaines, 4D6 semaines ou 8D6 semaines. Il peut également ajouter un sort porté en marge ou sur une feuille volante, mais, à l'exception du *Malleus Maleficarum*, ces ouvrages ne se veulent ni maléfiques ni dangereux.

BEATUS METHODIVO — *en latin, attribué à St. Methodius d'Olympie, environ 300 ap. JC.* De caractère gnostique, cet écrit se veut une Apocalypse prophétique. Il prédit l'histoire du monde et raconte comment Seth partit vers l'est à la recherche d'un nouveau pays et atteignit le pays des initiés, comment les enfants de Caïn instituèrent un système de magie noire en Inde, et plus. Relativement court. *Pas de perte de Santé Mentale; +2 % en Occultisme.* Sortilèges : aucun.

CENTURIES ASTROLOGIQUES — *en français, par Michel de Nostre-Dame* [Nostradamus], *1555-1557.* Un recueil de plusieurs centaines de quatrains censés être des prophéties valables jusqu'en 3797 de notre ère, annonçant toutes sortes d'événements. Les termes employés par l'auteur sont toujours vagues et imagés, ils se prêtent donc à diverses interprétations. Certains Gardiens pourront trouver intéressant d'utiliser ce livre — ou le *Yi-King*, le célèbre ouvrage divinatoire chinois — afin d'agrémenter leurs parties. *Pas de perte de Santé Mentale; +1 % en Occultisme.* Sortilèges : aucun.

CLAVICULES DE SALOMON — *traduit du latin en diverses langues, l'auteur serait le Roi Salomon en personne, mais ce texte a en fait été écrit au XIVe siècle.* Constitué de deux tomes, le premier expliquant les graves erreurs à éviter lorsque l'on traite avec les esprits, le second étant consacré aux pratiques magiques. Les rituels proposés sont d'une incroyable complexité, il n'est donc pas très difficile de trouver des excuses à leur inefficacité. *Pas de perte de Santé Mentale; +5 % en Occultisme.* Sortilèges : aucun.

CULTE DES SORCIÈRES EN EUROPE OCCIDENTALE — *en anglais, par le Docteur Margaret Murray, 1921.* Un ouvrage broché de format in-octavo qui a connu de nombreuses rééditions. Lie les prétendues réunions de sorcières du Moyen Âge aux croyances pré-christianiques devenues superstitions ou, de manière plus organisée, contraintes à la clandestinité par l'Église. Assez facile à trouver dans les bibliothèques et librairies des pays anglo-saxons. *Pas de perte de Santé Mentale; +1 % en Occultisme.* Sortilèges : aucun.

I CHING — *en mandarin classique et dans de nombreuses traductions, dont celle de Wilhem/Baynes en anglais en 1950, une version appréciée des occultistes de langue anglaise.* Un des Cinq Classiques de la Chine confucéenne. C'est un système de divination subtil et poétique, facile à mettre en œuvre et riche en allusions apparemment pertinentes. La recherche d'une signification est une tentation irrésistible, et c'est donc une référence bien pratique en campagne. Attention, ce livre est si captivant qu'il risque de ravir la vedette à votre intrigue. *Pas de perte de Santé Mentale; +8 % en Occultisme.* Sortilèges : aucun.

MALLEUS MALEFICARUM — *en latin, par Jakob Sprenger et Heinrich Kramertrans, 1486 ap. JC.* Traduit dans de nombreuses langues, le "Marteau des Sorcières" était un guide destiné aux inquisiteurs du Moyen Âge, expliquant comment reconnaître et torturer les sorcières. Cet effroyable livre a joué un rôle dans la mort de près de neuf millions de personnes. Une traduction allemande publiée en 1906 portait le titre *Der Hexenhammer. Pas de perte de Santé Mentale; +3 % en Occultisme.* Sortilèges : aucun.

PERT EM HRU — "Arrivant de Jour". *Version en hiéroglyphes égyptiens couvrant quelque deux cents parchemins; il existe des traductions en français et en anglais.* Le principal sujet est la béatification des morts, qui, imaginait-on, récitaient les chapitres dans l'ordre et obtenaient ainsi des privilèges dans leur nouvelle vie. Ces instructions et ces procédures magiques servaient à protéger les morts des dangers qui les menaçaient lorsqu'ils atteignaient l'autre monde. Le texte comprend de nombreux sortilèges destinés à préserver les momies des moisissures, à aider au changement de forme et à aider les morts à acquérir une nature divine. *Pas de perte de Santé Mentale; +3 % en Occultisme.* Nombreux sortilèges liés à l'Égypte dynastique.

PRINCIPES DE NATURE, SA DIVINE RÉVÉLATION ET UNE VOIX POUR L'HUMANITÉ — *en anglais, par Andrew Jackson Davis, New York, 1847.* Dans lequel le "Voyant de Poughkeepsie" expose sa "Philosophie Harmonique" telle qu'elle lui fut révélée par Galen et Swedenborg, et prophétise un nouvel ordre humain, mais qui sera précédé d'une révolution sociale. *Pas de perte de Santé Mentale; +1 % en Occultisme.* Sortilèges : aucun.

LE RAMEAU D'OR — *en anglais, par Sir George Fraser, 1890.* L'édition intégrale en douze volumes fut publiée pour la première fois en 1911-1915 (édition française en trois volumes dans la collection "Bouquin", Robert Laffont). Un "classique" d'anthropologie comparative explorant l'évolution de la pensée magique, religieuse et scientifique, dont la plupart des bibliothèques des États-Unis et de France possèdent une version (plus ou moins abrégée). *Perte de Santé Mentale 0/1D2 points; +5 % en Occultisme.* Sortilèges : aucun.

TABLETTE D'ÉMERAUDE — *traduit dans de nombreuses langues à partir d'un texte original en araméen ou en grec ancien, auteur(s) inconnu(s), env. 200 ap. JC.* L'ouvrage de référence des alchimistes de l'Europe médiévale, relativement court, mais aussi symbolique et sujet à interprétations que le *Tao-Te-King* de la Chine classique. *Pas de perte de Santé Mentale, bien qu'une étude obsessionnelle de ce livre puisse trahir un certain dérèglement de l'esprit; +1 % en Occultisme.* Sortilèges : aucun.

ZOHAR — *en hébreu, nombreuses éditions et traductions (latin, allemand, français, anglais, etc.), auteur original Moïse de Léon, 1280 ap. JC.* Un ouvrage fondamental de la pensée mystique juive au Moyen Âge, visant à une meilleure connaissance de Dieu par la voie de la contemplation et de la révélation. Incroyablement long, dense et difficile à comprendre. *Perte de Santé Mentale 1/1D3 points; +4 % en Occultisme.* Sortilèges : aucun.

si le Gardien dispose de toutes les données nécessaires dans le cadre du jeu, les investigateurs, pour leur part, vont devoir se débrouiller *réellement* avec les livres qu'ils parviendront à se procurer.

Si certains grimoires du Mythe sont assez récents pour avoir été imprimés, ils n'ont jamais fait l'objet de tirages importants et, parfois, la plupart des exemplaires fabriqués ont été rapidement détruits, comme pour *Le Roi en Jaune*. De plus, ceux qui subsistent ont généralement été maltraités par des déments ou des personnes mal intentionnées, ou ont subi un changement de couverture pour masquer leur contenu blasphématoire. Les manuscrits reliés, quant à eux, n'ont été ni photocomposés ni imprimés, et leur texte se résume souvent à des gribouillis informes dont certains passages cruciaux sont totalement incompréhensibles, à moins de patience et d'érudition.

Vous devez considérer que tous les livres du Mythe sont différents les uns des autres. Les moins anciens — comme *Azathoth et Autres Poèmes*, par exemple — auront peut-être de meilleures chances d'être en bon état, mais ils pourront néanmoins avoir subi toutes sortes d'avatars : reliures abîmées, pages manquantes ou inversées, taches d'encre, traces d'acide, brûlures, passages illisibles ou raturés (par des fous furieux ou des hommes sains d'esprit qui désiraient détruire certains renseignements). Des informations précieuses pourront avoir été notées dans la marge ou sur une feuille volante insérée dans un exemplaire particulier. Des planches d'illustrations d'une valeur incalculable seront susceptibles d'avoir été arrachées pour être épinglées sur des murs… qui ont disparu depuis longtemps.

Les sorciers et les fanatiques ne sont pas des bibliothécaires consciencieux. Ils n'ont aucun besoin d'être raisonnables ou charitables, et la postérité leur importe peu, puisqu'ils sont généralement convaincus qu'ils vivront éternellement.

Autres éditions

L'édition originale d'un livre dont on ne connaissait qu'une version traduite est, sans nul doute, nettement plus enrichissante que sa traduction. Pour simuler cela, ajoutez 3 % au "+ en Mythe de Cthulhu" de la traduction en question. L'édition originale devra dès lors être traitée comme un nouveau livre à part entière ; le Gardien a le choix de la langue dans laquelle elle est rédigée et peut aussi lui donner un titre dans ladite langue.

Si les investigateurs ont déjà lu une autre édition du même ouvrage, mais que le "+ en Mythe de Cthulhu" de la nouvelle version est supérieur, ignorez les différences en perte de Santé Mentale mais ajoutez les points supplémentaires en Mythe de Cthulhu après cette lecture.

Un Gardien qui désire inventer un nouveau tome pour le Mythe doit lui trouver un nom, savoir dans quel langage il est écrit, à quoi il ressemble, combien de points de Santé Mentale sont perdus quand on le lit ou le survole, combien de points en Mythe de Cthulhu apporte sa compréhension, et être capable de déterminer les sortilèges qu'il renferme, s'il y en a.

Malgré les dangers que cela leur fait encourir, les investigateurs peuvent très bien décider d'étudier l'un ou l'autre des ouvrages terrifiants du Mythe. Cette étude se fait selon le calendrier qui leur convient et peut être interrompue à leur gré. "Étude" et "lecture" sont des termes équivalents dans ce contexte.

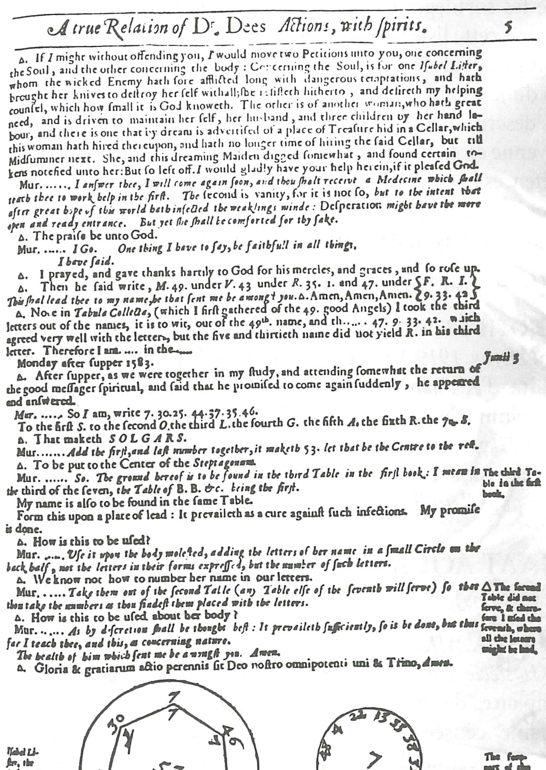
Lire un ouvrage du Mythe

Tout livre qui apporte des points en Mythe de Cthulhu ne peut être assimilé qu'après une longue étude. Dans les présentations des tomes du Mythe de ce chapitre, les temps de lecture sont donnés en semaines. Le Gardien ne doit pas se sentir prisonnier de ces valeurs qu'il peut réduire ou augmenter selon la nécessité. Un lettré très brillant connaissant les langues appropriées lira plus rapidement un de ces ouvrages qu'un journaliste consciencieux, mais désorienté et sans formation. Il n'est pas nécessaire que les jours, semaines ou mois, consacrés à cette étude soient "consécutifs".

Il revient au Gardien d'indiquer au joueur concerné quand son investigateur a terminé sa lecture. Si le texte est écrit dans une Langue Étrangère, il doit réussir un jet de compétence adéquat pour en comprendre le sens. Ce jet peut, le cas échéant, donner droit à un jet d'expérience dans la compétence utilisée avec succès. Sur un échec, il a seulement été capable de survoler l'ouvrage. Il perd alors quelques points de Santé Mentale, mais il ne gagne aucun point en Mythe de Cthulhu et n'apprend aucun sortilège.

Si l'investigateur ne connaît pas la langue employée par l'auteur, il doit faire traduire le livre. Au Gardien de décider combien de temps cela demande et si la traduction est bien fidèle à l'original. Si le langage employé est inconnu ou oublié sur Terre, l'investigateur ne tire rien du texte tant qu'il n'a pas trouvé une solution acceptable par le Gardien.

Le lecteur qui réussit à mener à bien son étude comprend désormais le contenu de l'ouvrage. Il enregistre ses gains en Mythe de Cthulhu, réduit sa Santé Mentale maximum du même montant et soustrait de son capital les points de Santé Mentale perdus. Une fois un ouvrage



A true Relation of Dr. Dees Actions, with spirits. 5

Δ. If I might without offending you, I would move two Petitions unto you, one concerning the Soul, and the other concerning the body : Concerning the Soul, is for one *Isabel Lister*, whom the wicked Enemy hath sore afflicted long with dangerous temptations, and hath brought her knives to destroy her self withall; she resisteth hitherto, and desireth my helping counsel, which how small it is God knoweth. The other is of another woman, who hath great need, and is driven to maintain her self, her husband, and three children by her hand labour, and there is one that by dream is advertised of a place of Treasure hid in a Cellar, which this woman hath hired thereupon, and hath no longer time of hiring the said Cellar, but till Midsummer next. She, and this dreaming Maiden digged somewhat, and found certain tokens notefied unto her: But so left off. I would gladly have your help herein, if it pleased God.

Mur. ...... *I answer thee, I will come again soon, and thou shalt receive a Medecine which shall teach thee to work help in the first. The second is vanity, for it is not so, but to the intent that after great hope of this world hath infected the weaklings minde :* Desperation *might have the more open and ready entrance. But yet she shall be comforted for thy sake.*

Δ. The praise be unto God.

Mur. ...... *I Go. One thing I have to say, be faithfull in all things. I have said.*

Δ. I prayed, and gave thanks hartily to God for his mercies, and graces, and so rose up.

Δ. Then he said write, *M.* 49. under *V.* 43 under *R.* 35. 1. and 47. under {F. R. I. / 9. 33. 42}

This shal lead thee to my name, he that sent me be amongst you. Δ. Amen, Amen, Amen.

Δ. Note in *Tabula Collecta*, (which I first gathered of the 49. good Angels) I took the third letters out of the names, it is to wit, out of the 49th. name, and th..... . 47. 9. 33. 42. which agreed very well with the letters, but the five and thirtieth name did not yield R. in his third letter. Therefore I am. .... in the......

Monday after supper 1583. Junii 3

Δ. After supper, as we were together in my study, and attending somewhat the return of the good messager spiritual, and said that he promised to come again suddenly, he appeared and answered.

Mur. ...., So *I* am, write 7. 30.25. 44.37.35.46.

To the first *S.* to the second *O.* the third *L.* the fourth *G.* the fifth *A.* the sixth R. the 7th. *S.*

Δ. That maketh *SOLGARS*.

Mur....... *Add the first, and last number together, it maketh* 53. *let that be the Centre to the rest.*

Δ. To be put to the Center of the *Steptagonum*.

Mur. ...... *So. The ground hereof is to be found in the third Table in the first book : I mean in the third of the seven, the Table of* B. B. &c. *being the first.* The third Table in the first book.

My name is also to be found in the same Table.

Form this upon a plate of lead : It prevaileth as a cure against such infections. My promise is done.

Δ. How is this to be used?

Mur. ...... *Use it upon the body molested, adding the letters of her name in a small Circle on the back half, not the letters in their forms expressed, but the number of such letters.*

Δ. We know not how to number her name in our letters.

Mur. ..... *Take them out of the second Table (any Table else of the seventh will serve) so thou take the numbers as thou findest them placed with the letters.* Δ The second Table did not serve, & therefore I used the seventh, where all the letters might be had.

Δ. How is this to be used about her body?

Mur. ...... *As by discretion shall be thought best : It prevaileth sufficiently, so is be done, but thus far I teach thee, and this, as concerning nature.*

The health of him which sent me be amongst you. Amen.

Δ. Gloria & gratiarum actio perennis sit Deo nostro omnipotenti uni & Trino, *Amen*.

Une page d'un ouvrage d'occultisme de l'époque Élisabéthaine.



Les livres du Mythe de Cthulhu I

Cet encart passe en revue les plus importants écrits humains décrivant des éléments du Mythe de Cthulhu. Les informations présentées ici sont censées être connues des bibliophiles, des historiens et des négociants en livres rares. D'autres versions et traductions de ces écrits sont répertoriées dans le *Manuel du Gardien*. Il existe bien d'autres versions de ces ouvrages, ainsi que des livres de moindre importance et des documents annexes : livres de notes, journaux intimes et lettres.

Les astérisques signalent les versions différentes d'un même livre. Deux dates sont indiquées pour trois des ouvrages : dans chaque cas, la dernière est celle citée dans le récit original. Les nombres d'exemplaires indiqués correspondent aux spécimens dont l'existence est connue, qu'ils appartiennent à des collections publiques ou privées. Il sera certainement possible d'en découvrir d'autres.

Les formats indiqués font référence à ceux utilisés traditionnellement dans l'imprimerie, mais les dimensions exactes sont en fait souvent différentes d'un exemplaire à l'autre : *in-folio* désigne des livres dont les dimensions sont comprises entre 51 x 31 cm et 38 x 25 cm; *in-quarto* désigne des livres dont les dimensions sont comprises entre 31 x 25 cm et 25 x 19 cm; *in-octavo* désigne des livres dont les dimensions sont comprises entre 25 x 15 cm et 19 x 12 cm.

Après le titre de chaque ouvrage, vous trouverez, dans l'ordre : la langue employée pour l'édition considérée, le nom de l'auteur ou du traducteur, la date d'achèvement ou de parution (certaines sont de simples conjectures), des notes descriptives, le nombre de points de Santé Mentale qu'entraîne un survol ou une étude du livre et le nombre de points que cette étude peut faire gagner en Mythe de Cthulhu. Suivent ensuite les sortilèges les plus probables; le Gardien est libre d'ajouter à cette liste les sorts qu'il juge appropriés. Le concept de multiplicateur de sorts, qui existait dans les versions précédentes du jeu, a été abandonné.

Ces descriptions comprennent maintenant une durée d'étude moyenne en semaines. Cette durée peut être modifiée par les compétences et profession du lecteur. Elle prétend simplement mesurer la difficulté de lecture d'un ouvrage. Chaque investigateur étudiera et assimilera un ouvrage à son propre rythme.

AL-AZIF — Voir *Necronomicon*.

AZATHOTH ET AUTRES POÈMES — *en anglais, écrit par Edward Derby, 1919.* Un recueil d'œuvres de jeunesse du poète originaire d'Arkham. Publié à Boston sous la forme d'un mince volume de 9 x 14 cm, à reliure noire. 1 400 exemplaires de cet ouvrage furent imprimés et vendus. *Perte de Santé Mentale 1/1D4 points; +4 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 1 semaine pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : aucun.

CTHAAT AQUADINGEN
(deux versions)

- CTHAAT AQUADINGEN — *en latin, auteur inconnu, env. XI-XIIe siècle.* Une étude détaillée des Profonds. Il existe trois exemplaires de cette version latine, tous trois reliés en peau humaine censée transpirer quand l'humidité ambiante tombe en dessous d'un certain seuil. L'un se trouve au British Museum, les deux autres appartiennent à des collectionneurs britanniques. *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points; +13 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 46 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Appeler le Sombre, Attirer le Grand Être (Appeler/Congédier Bugg-Shash), Hymne de Nyhargo (variante inverse du sortilège Résurrection utilisée pour détruire les revenants), Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra, Parler avec Père Dagon, Rêves de Zattoqua (Contacter Tsathoggua), Rêves du Dieu [Cthulhu], Rêves du Noyeur [Yibb-Tstll].
- CTHAAT AQUADINGEN — *en anglais, auteur et traducteur inconnus, env. XIVe siècle.* Une étude détaillée des Profonds, mais dans une traduction incomplète et truffée d'erreurs. Le seul manuscrit relié connu est la propriété du British Museum. *Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 points; +6 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 29 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Attirer le Grand Être (Appeler/Congédier Bugg-Shash), Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra, Parler avec Père Dagon, Rêves du Dieu (Contacter Cthulhu), Rêves du Noyeur [Yibb-Tstll].

CTHULHU DANS LE NECRONOMICON — *en anglais, écrit par le Dr Laban Shrewsbury, 1915 (1938).* Notes manuscrites sur un livre en projet. Elles ont été déposées à la Bibliothèque de Miskatonic en 1915, peu avant la disparition mystérieuse de l'auteur. Traite du pouvoir de Cthulhu à affecter les rêves des hommes, annonce l'existence d'un culte mondial voué au retour de cette entité. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points; +6 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 14 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Signe des Anciens.

CULTES DES GOULES — *en français, par François-Honoré Balfour, Comte d'Erlette, 1702?* Livre de format in-quarto publié en France au début de 1703, mais aussitôt interdit par l'Église. Évoque un important culte pratiquant la nécromancie, la nécrophagie et la nécrophilie en France. Il en subsisterait encore quatorze exemplaires, dont le dernier aurait fait surface en 1906. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D10 points; +12 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 22 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lien Noir, Résurrection, Signe de Voor.

CULTES INNOMMABLES
(trois versions)

- UNAUSPRECHLICHEN KULTEN — *en allemand, par Friedrich Wilhelm von Juntz, 1839.* Cet in-quarto en allemand, qui fut longtemps appelé le *Livre Noir*, évoque les liens de von Juntz avec divers cultes et sociétés secrètes. Il en existerait d'autres éditions. Six exemplaires sont détenus par des bibliothèques importantes d'Europe et d'Amérique. L'édition originale s'enorgueillit des affreuses gravures de Gunther Hasse. *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points; +15 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 52 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Appeler Cyaegha (Appeler/Congédier Cyaegha), Appeler l'Homme Cornu (Appeler/Congédier Nyarlathotep), Appeler la Chose Qui Ne Devrait Pas Être (Appeler/Congédier Nyogtha), Appeler la Déesse des Bois (Appeler/Congédier Shub-Niggurath), Appeler le Diable de l'Espace (Contacter un Mi-Go), Appeler le Soleil

(Appeler/Congédier Azathoth), Approcher un Frère (Contacter une Goule), Barrière de Naach-Tith, Commander l'Inconnu (Appeler/Congédier Ghatanothoa), Commander les Arbres (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Commander les Voyageurs Aériens (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Contacter les Enfants des Profondeurs (Contacter un Profond), Parler à Zhar (Contacter Zhar), Revivifier (Résurrection), Se Signaler au Grand Être (Contacter Dagon).

- CULTES INNOMMABLES — *en anglais, traducteur inconnu, publié en 1845.* Une traduction non autorisée publiée en Angleterre par Bridewell (sans doute à Londres) sous le format in-octavo. Édition intégrale, mais truffée d'erreurs. On connaît l'existence d'au moins vingt exemplaires appartenant à des collections publiques ou privées. *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points; +12% en Mythe de Cthulhu; moyenne de 48 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : comme pour *Unausprechlichen Kulten*, mais la plupart sont incomplets ou erronés. Trouver une version fonctionnelle d'un sort nécessite un jet sous POU x 2.
- CULTES INNOMMABLES — *en anglais, traducteur inconnu, publié en 1909.* Une édition considérablement expurgée et bourrée d'erreurs, publiée par Golden Goblin Press, New York. Ne contient que la description des sorts, pas les rituels complets des éditions antérieures. On peut encore dénicher cette édition chez les bouquinistes. *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points; +9% en Mythe de Cthulhu; moyenne de 30 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : aucun.

ÉCRITS DE PONAPE — *en anglais, par le capitaine Abner Ezekiel Hoag, 1734.* Publié à Boston en 1795, après la mort de l'auteur, sous la forme d'un livre de 17 x 10 cm. L'édition imprimée est considérée comme inférieure au manuscrit original dont il existerait encore quelques copies. Décrit un culte des îles des Mers du Sud où les humains vénèrent les Profonds et procréent avec eux. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points; +5% en Mythe de Cthulhu; moyenne de 10 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : la version imprimée ne contient aucun sort. Le manuscrit original comprenait les sortilèges Contacter un Profond, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra.

FRAGMENTS DE CELAENO — *en anglais, par le Dr Laban Shrewsbury, 1915 (1938).* Un manuscrit autographe dont on ne connaît qu'un seul exemplaire, qui a été confié à la Bibliothèque de Miskatonic peu avant la disparition de son auteur dans des circonstances mystérieuses. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points; +9% en Mythe de Cthulhu; moyenne de 15 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Appeler Cthugha, Concocter le Breuvage de l'Espace, Enchanter un Sifflet, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Signe des Anciens.

FRAGMENTS DE G'HARNE — *en anglais, par Sir Amery Wendy-Smith, 1919 (1931).* Une thèse universitaire consacrée à l'étude et à la traduction de symboles formés de points gravés sur des débris de poteries. Évoque en détail la cité perdue de G'harne, dont elle donne la position. Les tessons ont été découverts en Afrique du Nord par l'explorateur Windro. L'édition originale se présente sous la forme d'un petit mémoire (11 x 15 cm) publié à compte d'auteur à 958 exemplaires. *Perte de Santé Mentale 1D6/1D10 points; +10% en Mythe de Cthulhu; moyenne de 12 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Contacter Shudde M'ell, Contacter un Chthonien, Contacter une Chose Très Ancienne, Signe Rouge de Shudde M'ell.

LE LIVRE D'EIBON

(trois versions)

- LIBER IVONIS — *en latin, trad. par Caius Phillipus Faber, IXe siècle ap. JC.* Bien qu'on prétende que l'original de ce texte a été écrit par Eibon, un sorcier d'Hyperborée, aucune édition antérieure à celle-ci n'a pu être retrouvée. Cet ouvrage n'a jamais été imprimé. Six exemplaires manuscrits et reliés ont été répertoriés. *Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 points; +13% en Mythe de Cthulhu; moyenne de 36 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Rlim Shaikorth, Atrophie d'un Membre, Contacter Kthulhut (Cthulhu), Contacter une Larve Amorphe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter Yok-Zothoth (Yog-Sothoth), Contacter Zhothaqquah (Tsathoggua), Créer la Barrière de Naach-Tith, Créer un Portail, Enchanter un Brasero, Enchanter un Couteau, Invoquer la Brume de Releh, Invulnérabilité, Lévitation, Roue de Brume d'Eibon, Signe de Voor.
- LIVRE D'IVON — *en français, trad. par Gaspard du Nord, env. XIIIe siècle.* Manuscrit autographe relié dont il existerait encore treize exemplaires plus ou moins complets. *Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 points; +12% en Mythe de Cthulhu; moyenne de 36 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : comme pour *Liber Ivonis.*
- LIVRE D'EIBON — *en anglais, traducteur inconnu, env. XVe siècle.* Traduction approximative et incomplète. Dix-huit exemplaires manuscrits existeraient encore. *Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 points; +11% en Mythe de Cthulhu; moyenne de 32 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : comme pour *Liber Ivonis*, mais Appeler/Congédier Rlim Shaikorth, Créer la Barrière de Naach-Tith, Invulnérabilité et Signe de Voor sont absents.

LIVRE DE DZYAN — *en anglais, auteur et traducteur inconnus, censé être très ancien.* La théosophe Helena Blavatsky a souvent fait référence à cet ouvrage dont l'existence n'a jamais pu être établie. Il s'agirait de la traduction de manuscrits provenant de l'ancienne Atlantide. Également appelé les *Stances de Dzyan.* Des portions de cette œuvre ont été traduites sous le titre *La Doctrine Secrète*, mais sans aucun sort ni information sur le Mythe. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points; +9% en Mythe de Cthulhu; moyenne de 14 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Convoquer l'Enfant des Bois (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Convoquer l'Esprit du Vent (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Convoquer le Marcheur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), Vision Onirique (Contacter Cthulhu).

MAGIE VÉRITABLE — *en anglais, écrit par Theophilus Wenn, XVIIe siècle.* Ce manuscrit mal relié constitue une véritable encyclopédie de l'histoire des Diables. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points; +6% en Mythe de Cthulhu; moyenne de 24 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Appeler l'Esprit de l'Air (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Convoquer l'Être (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Convoquer l'Être Ailé (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Parler avec le Sombre (Contacter Nyogtha).

suite à la page suivante

Les livres du Mythe de Cthulhu II

MANUSCRITS PNAKOTIQUES — *en anglais, auteur et traducteur inconnus, XVe siècle.* Livre dont on ne connaît que cinq exemplaires manuscrits tous possédés par de grandes bibliothèques d'Europe et d'Amérique. L'ouvrage apparemment précurseur, le *Pnakotica*, était rédigé en grec ancien et ses origines pourraient remonter aux crinoïdes pré-humains qui ont apporté la vie sur Terre. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points; +10 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 45 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Contacter la Chose Ailée (Contacter une Chose Très Ancienne).

MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY — *en italien, par Benvento Chieti Bordighera, 1768.* Livret et partition d'un opéra qui n'a jamais fait l'objet d'une publication et qui semble n'avoir connu qu'une seule représentation. Traite de viols, d'incestes et autres souillures. Des musiciens compétents ont jugé certaines portions absolument injouables. On pourrait trouver des copies de cet ouvrage lyrique au British Museum, à la Bibliothèque Nationale de France et, peut-être, dans les archives interdites du Vatican. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points; +4 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 2 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilège : quand il est interprété par un grand orchestre avec chœurs, Appeler Azathoth est lancé au milieu du troisième acte.

LES MONSTRES ET LEURS SEMBLABLES — *en anglais, auteur inconnu, env. XVIe siècle.* On pense qu'il n'existe qu'un seul exemplaire in-folio de cet ouvrage manuscrit. Il a été dérobé au British Museum en 1898. Diverses rumeurs ont longtemps laissé entendre que d'autres exemplaires pourraient être détenus par des particuliers. Aborde divers sujets tirés du *Necronomicon*, du *Livre d'Eibon* et de quelques autres ouvrages. Traite de diverses entités, dont Cthulhu, Yog-Sothoth et Lliogor, le jumeau de Zhar. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points; +8 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 36 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Commander l'Être Sans Visage (Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit), Commander le Démon de Glace (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Commander un Marcheur Stellaire (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), Commander un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Commander une Bête de la Nuit (Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse), Enchanter un Autel, Enchanter une Flûte, Enchanter une Lame.

LE NECRONOMICON

(cinq versions)

- **AL AZIF** — *en arabe, par Abd al-Azrad, env. 730 ap. JC.* On ignore quelle forme avait à l'origine ce texte, mais plusieurs versions manuscrites ont longtemps circulé au Moyen Âge. On a perdu la trace de ce livre au XIIe siècle. Ce fantastique ouvrage couvre presque tous les aspects du Mythe et constitue une référence de premier plan sur bien des sujets. Il renferme, entre autres, nombre de tableaux et cartes stellaires. *Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 points; +18 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 68 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Résurrection, Signe de Voor, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth.

- **NECRONOMICON** — *en grec, trad. par Theodoras Philetas, 950 ap. JC.* Aucune version manuscrite n'a été signalée. Cet ouvrage au format in-folio a été imprimé en Italie (Florence?) en 1501 et a été interdit par l'Église. Il ne contient aucun dessin, carte ou tableau. Le dernier exemplaire connu aurait été brûlé à Salem en 1692. *Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 points; +17 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 68 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : comme pour *Al-Azif.*

- **NECRONOMICON** — *en latin, trad. par Olaus Wormius, 1228 ap. JC.* A d'abord circulé sous forme manuscrite, avant d'être imprimé en Allemagne (à la fin du XVe siècle) sous caractères gothiques et format in-folio. Une seconde édition, presque identique, a été éditée en Espagne au début du XVIIe siècle. Il existe encore au moins un exemplaire de la première édition et quatre de la seconde. *Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 points; +16 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 66 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : comme pour *Al-Azif.*

- **NECRONOMICON** — *en anglais, trad. par le Dr John Dee, 1586.* Une traduction fidèle, quoique expurgée, de la version en grec. Jamais imprimée, elle n'existe que sous la forme d'un manuscrit relié; il subsisterait encore trois exemplaires presque complets. *Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 points; +15 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 50 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Appeler l'Ange Yazrael (Appeler/Congédier Yog-Sothoth), Appeler le Seigneur de le Fosse (Appeler/Congédier Nyogtha), Commander l'Ange Dilyah (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Consulter l'Esprit de la Terre (Contacter Nyarlathotep), Consulter le Sombre Serviteur (Contacter une Goule), Domination, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Signe de Voor, Signe des Anciens.

- **LE MANUSCRIT DU SUSSEX** — *en anglais, trad. par Baron Frédéric, 1597.* Une traduction embrouillée et incomplète du *Necronomicon* en latin imprimée, dans le Sussex en Angleterre. Format in-octavo. Titre exact : *Cultus Maleficarum. Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points; +7 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 36 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : comme pour *Al-Azif*, mais dangereusement altérés tant dans la lettre que dans l'esprit.

LE PEUPLE DU MONOLITHE — *en anglais, par Justin Geoffrey, 1926.* Un recueil de poésie de 17 x 10 cm, avec une reliure en bougran rouge sombre. 1 200 exemplaires ont été publiés par Erebus Press, Monmouth, Illinois. Le poème titre est considéré comme le chef-d'œuvre de l'auteur. *Perte de Santé Mentale 1/1D3 points; +3 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 1 semaine pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : aucun.

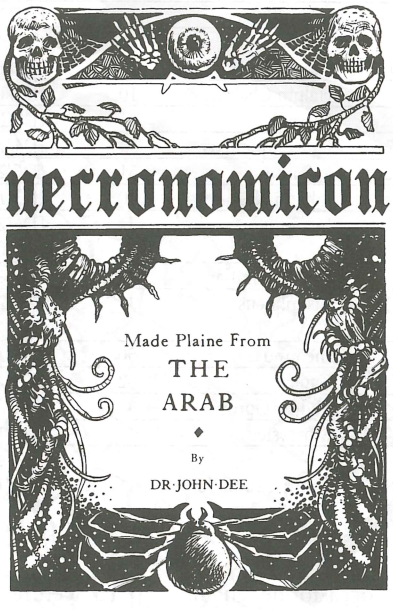
PRODIGES THAUMATURGIQUES DANS LA CANAAN DE NOUVELLE-ANGLETERRE — *en anglais, par le Rév. Ward Phillips, 1788?* Publié en deux éditions. La seconde est parue en 1801 à Boston. Octavo américain première époque en gothique de fantaisie. Sous la couverture, les deux éditions sont identiques, hormis pour le nom de l'imprimeur, le lieu et la date d'impression. La plupart des bibliothèques et des sociétés historiques de Nouvelle Angleterre possèdent un exemplaire de ce

livre. Décrit les blasphèmes des sorcières, magiciens, chamans indiens et autres malfaisants de l'époque coloniale. Retrace les événements du Bois de Billington et alentours. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points; +4 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 8 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : aucun, mais les annotations de l'exemplaire personnel du Révérend Phillips détaillent *Appeler/Congédier Ithaka (Ithaqua), Contacter Narlato (Nyarlathotep), Contacter Sadogowah (Tsathoggua), Contacter Yogge-Sothothe (Yog-Sothoth), Signe des Anciens.*

RÉVÉLATIONS DE GLAAKI — *en anglais, plusieurs auteurs, 1842-1865.* Neuf volumes in-folio ont été publiés par souscription en Angleterre, le dernier en 1865. Depuis, trois autres tomes auraient été imprimés et distribués par contacts personnels. Nombre de grandes bibliothèques possèdent des exemplaires de l'édition officielle. Chaque tome a été rédigé par un sectateur différent. L'ensemble explore les différents aspects de Glaaki et les entités et cultes qui lui sont associés. Cette version du texte semble avoir été censurée mais reste extrêmement instructive. L'éventail des sortilèges donne une bonne idée de son contenu. *Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 points; +15 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 32 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Daoloth, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter Byatis, Contacter Eihort, Contacter Ghroth, Contacter Glaaki, Contacter les Cristalliseurs de Rêves, Contacter M'nagalah, Hymne de Nyhargo, Invoquer/Contrôler les Êtres de Xiclotl.

LE ROI EN JAUNE — *en anglais, traducteur inconnu, env. 1895.* Cette pièce de théâtre a d'abord été publiée en français, mais tous les exemplaires ont été détruits par les autorités de la Troisième République peu après leur parution. L'édition anglaise se présente sous la forme d'un mince volume noir de format in-octavo dont la couverture est ornée d'un grand Signe Jaune. Voir ce symbole pour la première fois fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale. Ce texte ambigu et cauchemardesque a le pouvoir de faire sombrer ses lecteurs dans la folie. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6+1 points; +5 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 1 semaine pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : aucun.

SEPT LIVRES CRYPTIQUES DE HSAN — *en chinois, écrit par Hsan Le Grand, env. IIe siècle av. JC.* Sept rouleaux de parchemin, consacrés à des sujets différents. Il existerait une traduction anglaise, intitulée les *Sept Livres Cryptiques de la Terre.* Les livres traitent de certains éléments du Mythe d'une importance ou intérêt particulier pour les habitants de l'Empire du Milieu. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points; +8 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 40 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Attirer un Esprit (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Goule, Convoquer l'Esprit de la Terre (Contacter un Chthonien), Porte de Kadath (Un Portail vers Kadath), Rendre la Vie (Résurrection).



TABLETTES DE ZANTHU — *en anglais, par le prof. Harold Hadley Copeland, 1916.* Une brochure tirée à 400 exemplaires, dont le sous-titre est "Une tentative de traduction". Il s'agit en effet de la traduction d'inscriptions découvertes sur des tablettes de jade noir sorties de l'Océan Pacifique par des pêcheurs. L'auteur prétend que le texte original est en nacaal hiératique, la langue maîtresse du continent perdu de Mu. Le texte décrit le culte de Ghatanothoa, de Cthulhu et de Shub-Niggurath. *Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 points; +3 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 8 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : ce texte en partie expurgé ne contient aucun sort. Les tablettes originales décrivent les sorts suivants : Contacter Cthulhu, Contacter Ghatanothoa, Contacter Lloigor, Contacter Yuggya, Contacter Zoth-Ommog.

TESSONS D'ELTDOWN — *en anglais, par le Rév. Arthur Brooke Winters-Hall, 1912.* Traduction discutable de hiéroglyphes étranges qui ornent des fragments de poteries découverts dans le sud de l'Angleterre. Environ 350 exemplaires de cette épaisse brochure furent imprimés aux frais de l'auteur. Évoque des êtres capables d'échanger leurs esprits avec d'autres créatures par-delà le temps et l'espace. *Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 points; +11 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 6 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilège : Contacter un Ythien.

TEXTE DE R'LYEH — *en chinois, auteur inconnu, env. 300 av. JC.* Ce texte était à l'origine écrit sur des tablettes d'argile qui auraient été détruites mais dont il existerait des copies fidèles sur parchemin. Il traite apparemment de Dagon, Hydra, des Larves, de Zoth-Ommog, Ghatanothoa et Cthulhu, et évoque l'engloutissement de Mu et de R'lyeh. *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points; +15 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 54 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Malédiction de la Pierre, Lame de Fond.

DE VERMIIS MYSTERIIS — *en latin, par Ludwig Prinn, 1542.* Publié en format in-folio à Cologne, en Allemagne, l'année même de sa rédaction. Interdit par l'Église, il n'en subsisterait que quinze exemplaires aujourd'hui. Évoque entre autres le monde arabe et son univers surnaturel. *Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 points; +12 % en Mythe de Cthulhu; moyenne de 48 semaines pour l'étudier et le comprendre.* Sortilèges : Commander à un Fantôme, Contacter Byatis, Contacter Yig, Créer la Drogue Liao, Créer un Vitrail Vortex, Créer un Zombie, Crux Ansata de Prinn, Invoquer l'Enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un Démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Signe de Voor, Transfert d'Esprit.

Ci-dessus : couverture du Necronomicon de Dee

D'autres ouvrages du Mythe I

Titre	*Langue, date*	*Auteur*	*Semaines*	*Perte de Santé Mentale*	*M.C.*	*Histoire/auteur*
Âme du Chaos	Anglais	Edgar Gordon	7	1D2/1D4	+4	"The Dark Demon", Bloch
Cabale de Saboth	Grec, 1686	Inconnu	16	1D3/1D6	+3	"The Mannikin", Bloch
Chant d'Yste	Grec	Famille Dirka	11	1D3/1D6	+5	"The Abyss", Lowndes
Chants de Yuggya	Anglais	Inconnu	11	1D3/1D6	+4	"Out of the Ages", Carter
Chants Dhol	Allemand, vers 1890	Heinrich Zimmerman	17	1D4/1D8	+7	"L'Horreur dans le Musée", Lovecraft & Heald
Chants Dhol	Birman	Inconnu	62	1D6/2D6	+10	"L'Horreur dans le Musée", Lovecraft & Heald
Chronike von Nath	Allemand	Rudolf Yergler	22	1D4/1D8	+6	"Music of the Stars", Rimel
Clé de Nacaal	Anglais	Churchward	2	1/1D2	+1	"The Fishers from Outside", Carter
Confessions du Moine Fou Clithanus	Latin, 400	Clithanus	29	1D6/2D6	+9	"The Passing of Eric Holm", Derleth
Daemonolatreia	Anglais, 1595	Remigius	28	1D4/1D8	+8	"Le Festival", Lovecraft
Des Sorcelleries Maléfiques de Nouvelle Angleterre	Anglais, vers 1600	Inconnu	9	1D3/1D6	+4	"Le Rôdeur devant le Seuil", Lovecraft & Derleth
Dieu Noir de la Folie	Anglais, années 30	Amadeus Carson	7	1D3/1D6	+4	"Épouvante à Salem", Kuttner
En des Lieux Comprimés	Anglais	Hartrack	3	1D3/1D6	+5	"De Marigny's Clock", Lumley
Ethiques d'Ygor	Latin	Inconnu	13	1D3/1D6	+4	*The Great White Space*, Cooper
Fischbuch	Allemand, 1598	Konrad von Gerner	8	1D2/1D4	+3	"Name and Number", Lumley
Ghorl Nigral	Naacal Muvien	Zabuka	46	1D8/2D8	+14	"Zoth-Ommog", Carter
Habitants des Profondeurs	Français	Gaston le Fé	12	1D4/1D8		"The Aquarium", Jacobi
Hydrophinnae	Latin	M. Gantley	7	1/1D4	+3	"The Aquarium", Jacobi
Invocations à Dagon	Anglais	Asaph Waite	16	1D4/1D8	+9	*La Trace de Cthulhu*, Derleth
La Fondation Occulte	Anglais, vers 1980	J.C. Wassemann	16	1D3/1D6	+5	"House of the Toad", Tierney
Le Foreur Souterrain	Anglais, 1936	Georg Reuter	2	1/1D3	+3	"The Terror from the Depths", Leiber
Le Pacifique Préhistorique, à travers les Écrits de Ponape	Anglais, 1911	Harold H. Copeland	7	1D2/1D4	+4	"Zog-Ommog", Carter
Le Veilleur Secret	Anglais	Halpin Chalmers	10	1D2/1D4	+4	"Les Chiens de Tindalos", Long
Légendes de Liqualia	Anglais	Oswald	9	1D2/1D4	+4	"De Marigny's Clock", Lumley
Liber Damnatus Damnationum	Anglais, 1647	Janus Aquaticus	34	1D4/1D8	+10	"House of the Toad", Tierney
Livre d'Iod	langue antique	inconnu	51	1D6/2D6	+10	"Bells of Horror", Kuttner
Livre d'Iod	Trad. anglaise	Johann Negus	10	1D3/1D6	+4	"Bells of Horror", Kuttner
Livre de Skelos	Aklo	Inconnu	54	1D6/2D6	+10	*Conan le Boucanier*, Carter & de Camp
Livre Noir du Crâne	Grec	J'cak Igguratian	29	1D4/1D8	+6	"The Seven Cities of Gold", Burnham
Livre Noir	Latin	Alsophocus	37	1D6/2D6	+10	"The Black Tome of Alsophocus", Lovecraft & Wames
Livre Vert	anglais	Inconnu	50	1D8/2D8	+13	"The White People", Machen
Magie et Arts Sombres	Anglais	Kane	12	1D3/1D6	+5	"The Scourge of B'moth", Russell
Maigre Bête de la Nuit	Anglais	£Edgar Gordon	4	1/1D3	+1	"The Dark Demon", Bloch
Merveilles de la Science	Anglais	Morryster	11	1D2/1D4	+3	"Le Festival", Lovecraft
Mystères Secrets d'Asie, et commentaires sur le Ghorl Nigral	Allemand, 1847	Gottfried Mulder	16	1D4/1D8	+7	"Zoth-Ommog", Carter

étudié et compris, une relecture n'occasionne aucune perte. (Voir cependant "Autres Éditions" page 91.)

Lire ou survoler un ouvrage en entier fait toujours perdre des points de Santé Mentale. Le lecteur doit être capable de comprendre la langue utilisée, ou réussir un jet de compétence approprié, ou faire correctement traduire le texte par un tiers. Si aucune de ces conditions n'est remplie, la lecture est impossible. Se contenter de regarder le volume n'a aucun effet négatif. Une fois qu'il a lu un livre, un personnage ne perd plus de points de Santé Mentale lorsqu'il le consulte de nouveau.

Lecture superficielle d'un livre du Mythe

Les investigateurs peuvent se contenter de lire superficiellement un ouvrage du Mythe pour savoir de quoi il traite et quels types de sortilèges il contient. Ils y parviennent toujours s'ils sont capables de lire le langage utilisé.

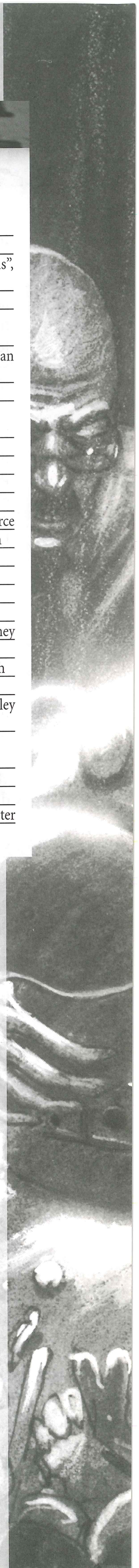
- La lecture superficielle d'un livre imprimé ou dactylographié prend une heure par centaine de pages. S'il s'agit d'un manuscrit, la lecture est nettement plus longue (de l'ordre d'une heure pour dix pages).
- La lecture superficielle d'un livre du Mythe ne fait perdre que la moitié des points de Santé Mentale qui aurait dû être perdus pour une lecture approfondie du même ouvrage.
- Une lecture superficielle ne fait pas gagner de points en Mythe de Cthulhu.
- Le nombre de points de Santé Mentale que l'on perd en étudiant en profondeur un livre que l'on a déjà lu superficiellement doit être diminué du nombre de points que l'on a déjà perdu lors de cette première lecture.

Les livres du Mythe comme ouvrages de référence

Le pourcentage *+en Mythe de Cthulhu* de chaque livre donne également une indication sur son utilité relative en tant qu'ouvrage de référence, une fois qu'il a été assimilé. Un renseignement spécifique concernant le Mythe (ex : le temps qu'il faut à un Chthonien pour arriver à l'âge adulte ou l'endroit approximatif où repose le corps de Y'golonac en attendant sa résurrection) peut donc y être recherché avec succès.

D'autres ouvrages du Mythe II

Titre	*Langue, date*	*Auteur*	*Semaines*	*Perte de Santé Mentale*	*M.C.*	*Histoire/auteur*
Mythologie Polynésienne, et notes sur le cycle légendaire de Cthulhu	Anglais, 1906	Harold H. Copeland	8	1/1D3	+3	"Zog-Ommog", Carter
Nécrolatrie	Allemand, 1702	Ivor Gorstadt	20	1D6/2D6	+12	"Dreams from R'lyeh", Carter
Nous Cessons d'Être Vus	Anglais, 1964	Roland Franklyn	1	1D3/1D6	+4	"The Franklyn Paragraphs", Campbell
Othuum Omnicia	Latin	Inconnu	12	1D2/1D4	+3	"The Last Rite", Lumley
Papyrus d'Ilarnek	Anglais	Inconnu	15	1D4/1D8	+6	"La Malédiction de Sarnath", Lovecraft
Papyrus de Mum-Rath	Latin	Ibn Shoddathua	10	1D3/1D6	+4	"The Fairground Horror", Brian Lumley
Parchemins de Pnom	Hyperboréen	Pnom	31	1D6/2D6	+11	"La Venue du Ver blanc", Smith
Préhistoire dans le Pacifique : une enquête préliminaire	Anglais, 1902	Harold H. Copeland	4	1/1D2	+1	"Zog-Ommog", Carter
Quatrième Livre de D'harsis	Anglais	D'harsis	42	1D6/2D6	+11	"Clock of Dreams", Lumley
Récit de Johansen	Anglais	Gustaf Johansen	6	1D3/1D6	+4	"L'Appel de Cthulhu", Lovecraft
Réflexions	Anglais	Ibn Schacabao	27	1D4/1D8	+8	"Le Festival", Lovecraft
Révélations Cthoniques	Laotien	Thanang Phram	18	1D4/1D8	+7	"Where Ydhra walks", DeBill
Révélations de Hali	Anglais, 1913	E.S. Bayrolles	5	1D2/1D4	+4	"The Inhabitant of Carcosa", Bierce
Rites Noirs	Atlante	Luveh-Keraph	41	1D6/2D6	+11	"The suicide in the stydy", Bloch
Rituels de Yhe	Égyptien	Niggoum-Zhog	14	1D4/1D8	+9	"The Thing in the Pit", Carter
Rituels Sarrasins	Anglais, XIXe siècle	Clergyman X	1/1D3	+3	"Lord of the Worms", Lumley	
Rituels Toscans	Italien	Inconnu	3	1/1D3	"What Dark God?", Lumley	
Saducismus Triumphatus	Anglais, 1681,	Joseph Glanvill	6	1D3/1D6	+4	"Le Festival", Lovecraft
Sapientia Maglorum	Latin	Ostanes	40	1D6/2D6	+10	"The Seed of the Star-God", Tierney
Sutra Noir	Birman, 700	U Pao	18	1D4/1D8	+5	"Where Ydhra Walks", DeBill
Testament de Carnamagos	Grec, XIIe siècle	Carnamagos	23	1D3/1D6	+6	"The Treader of the Dust", Smith
Transcriptions de Geph	Anglais	Inconnu	20	1D4/1D8	+7	"Name and Number", Lumley
Unter Zee Kulten	Allemand, XVIIe siècle	Graf Grauberg	17	1D3/1D6	+6	"Return of the Deep Ones", Lumley
Uralteschrecken	Allemand, XIXe siècle	Graf vopn Konnenberg	22	1D3/1D6	+6	"Where Ydhra Walks", DeBill
Ceux qui Veillent de l'Autre Côté	Anglais, vers 1940	Nayland Colum	2	1D2/1D4	+3	"Le Gardien de la Clé", Derleth
Vestiges des Empires Perdus	Allemand, 1809	Otto Dostmann	5	1/1D3	"The Black Stone", Howard	
Vie d'Eibon	Français	Cyron	8	1D2/1D4	+3	"The Fishers from Outside", Carter
Visions de Yaddith	Anglais, 1927	Edith Brendall	10	1D3/1D6	+5	"Darkness, my name is", Bertin



Son joueur tente ensuite un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois le pourcentage de *+en Mythe de Cthulhu* de cet écrit. S'il le réussit, l'investigateur déniche l'information désirée ou — au minimum — des allusions le concernant (que le Gardien peut rendre aussi incompréhensibles qu'il le désire). En cas d'échec, le livre ne contient pas le renseignement voulu. Le Gardien doit alors noter scrupuleusement les informations qui ont — ou n'ont pas — été trouvées dans l'ouvrage en question, au cas où il serait consulté ultérieurement.

Traités d'occultisme

Les règles permettant de gérer les informations contenues dans les grimoires du Mythe peuvent s'appliquer à d'autres types de livres. La lecture d'un livre d'occultisme, par définition, fait augmenter la compétence Occultisme. Un traité d'occultisme ne peut accroître la connaissance du Mythe de Cthulhu ; il serait alors considéré comme un ouvrage du Mythe. Certains traités d'occultisme s'intéressent à des formes de magie indépendantes du Mythe et peuvent même contenir des sortilèges. Les plus confus peuvent avoir des conséquences néfastes sur l'équilibre psychologique de leurs lecteurs.

Scénarios du commerce

Les aventures proposées dans le commerce — les plus anciennes, notamment — proposent parfois des méthodes simplifiées pour le déchiffrage des écrits traitant du Mythe, afin qu'ils puissent être intégrés plus aisément à leur intrigue. Ainsi, par exemple, il est arrivé qu'un scénario précise que les investigateurs n'ont besoin d'étudier les *Cultes Innommables* que pendant 1D4 jours pour avoir 50 % de chances d'apprendre un sortilège important contenu dans cet ouvrage.

Si ce genre d'incohérence vous gêne, n'hésitez pas à remplacer le titre du livre concerné par un autre de votre invention, ou modifiez l'histoire pour que le facteur temps ne soit pas crucial. Les règles de L'Appel de Cthulhu ont pour but de permettre de jouer pendant des mois — voire des années. La plupart des énigmes sont censées être imaginées par le Gardien lui-même de façon à ce que tous les épisodes d'une campagne s'enchaînent naturellement les uns aux autres. Vous restez cependant libre d'organiser autrement vos parties si vos préférences ou les circonstances le requièrent.

Utiliser la magie

L'augmentation de la compétence Mythe de Cthulhu élargit l'horizon de l'étudiant et ronge ses réserves mentales. Mais le principal intérêt de ces dangereuses connaissances, c'est qu'elles permettent de changer la réalité de manière ponctuelle. Les blocs d'informations pertinents

Le premier sortilège d'Harvey

Après quelques mois de démence totale, Harvey commence tout juste à récupérer de sa folie à durée indéterminée. Un jour, il découvre un vieux manuscrit dans la bibliothèque de l'établissement où il est interné. Il est rédigé en latin médiéval et paraît avoir été oublié là depuis très longtemps. Comme il n'a pas de titre, Harvey décide de l'appeler le *Livre Rouge*, en référence à sa reliure de cuir pourpre. Sa joueuse déclare alors qu'il va lire superficiellement l'ouvrage qu'il a trouvé afin de savoir s'il mérite d'être étudié en profondeur. Le Gardien — qui avait placé le livre dans la bibliothèque pour donner à Harvey de quoi s'occuper pendant sa convalescence — annonce que cela lui fera perdre 1D3 points de Santé Mentale. (Cette déclaration atteste de l'intérêt de l'ouvrage, tout en donnant une indication du danger qu'il représente pour l'équilibre psychologique précaire du journaliste; le Gardien n'était nullement obligé de préciser ce détail avant le début de la lecture.) La joueuse ne change pas d'avis pour autant et obtient un score de 1 avec 1D3. Harvey perd donc 1 point de Santé Mentale, ce qui n'entraîne pour lui aucune conséquence particulière.

Le Gardien résume le livre : c'est un ouvrage d'alchimie, moisi et rongé par les vers, rédigé au XIIIe siècle par un certain Gustaf le Sombre, de Strasbourg. Bien qu'Harvey soit un véritable expert en latin, certains passages importants du texte sont codés et font appel à des abréviations dont le décryptage prendra du temps. Le Gardien précise encore que le journaliste note qu'il est fait référence à une formule permettant "d'appeler les serviteurs ailés des puissances obscures". La joueuse en sait maintenant assez pour décider que son investigateur va entreprendre l'étude du livre...

Le Gardien note secrètement que le déchiffrage de l'ouvrage prendra trois mois. Il aurait pu déterminer cela de manière aléatoire en lançant 2D6, mais il sait que la guérison d'Harvey prendra au total 5 mois et il a des projets pour lui.

Le temps de jeu passe. Quelques parties plus tard, le Gardien demande qu'un jet de Psychanalyse soit effectué pour Harvey; au bout de quatre mois, sa Santé Mentale est passée de 24 à 33. Après trois mois, le Gardien déclare que le journaliste comprend désormais le *Livre Rouge*, ce qui lui permet de gagner 8 % en Mythe de Cthulhu... et de perdre 1D6 points de Santé Mentale.

Sa joueuse ajoute les points acquis dans la compétence Mythe de Cthulhu (qui passe à 20 %, réduisant son maximum de Santé Mentale à 79) et lance 1D6. Il obtient un 3, mais comme Harvey avait déjà perdu 1 point de Santé Mentale en survolant le livre, il n'en perdra cette fois que 2. Son capital de Santé Mentale tombe à 31.

Harvey pense que la formule destinée à "appeler les serviteurs ailés" doit en fait être un sortilège, mais le Gardien lui annonce qu'il lui faudra trois semaines pour s'en assurer. Au bout de ce délai, la joueuse tente un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois l'INT de 17 de son personnage. Elle obtient malheureusement 77 aux dés, ce qui est supérieur à 51...

Le Gardien soupire en son for intérieur, avant d'annoncer calmement que le bibliothécaire de l'asile a accepté qu'Harvey conserve indéfiniment le livre : Harvey peut continuer à l'étudier. Un jet de 2D6 effectué en secret indique qu'il lui faudra attendre six semaines avant de pouvoir faire une nouvelle tentative.

Après une autre aventure (à la fin de laquelle il se retrouve avec 38 points de Santé Mentale), Harvey tente de nouveau d'apprendre son sortilège... et réussit.

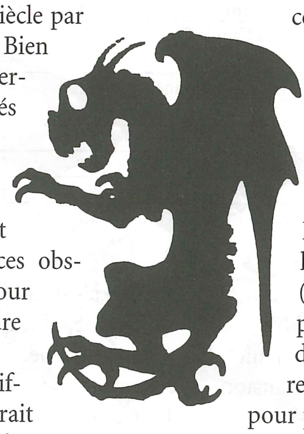
Le sortilège en question est Invoquer/Contrôler un Byakhee, mais le Gardien l'appelle toujours Appeler les Serviteurs Volants. Il lui manque cependant un accessoire pour pouvoir le lancer. Quelque temps plus tard, le journaliste entre en possession d'un sifflet enchanté, avant de se retrouver échoué sur un gros rocher perdu en plein milieu de l'Atlantique Nord. Une occasion rêvée pour essayer son sortilège !

La formule laisse entendre clairement que les chances de succès dépendent directement de la quantité de points de Magie que l'on accepte d'investir dans le sortilège. En raison de son faible Pouvoir, Harvey n'en possède que 9; il en sacrifie donc 8 (il en garde 1 pour ne pas perdre conscience). Le lancement du sort lui fait perdre 1D3 points de Santé Mentale (son capital passe à 36).

Onze minutes plus tard, une hideuse forme noire et ailée fend le ciel nocturne à grands coups d'ailes membraneuses en piaillant de manière répugnante. Voir un Byakhee coûte 1/1D6 points de Santé Mentale, or la joueuse d'Harvey rate son jet de SAN (il obtient 64 aux dés) et le journaliste perd 4 points de Santé Mentale. Cela fait, sur une durée raisonnable, une perte de 6 points. Cela représente moins de 20 % et n'est pas suffisant pour provoquer chez lui une nouvelle folie à durée indéterminée, mais c'est plus de 5 et bien assez pour qu'il soit victime d'une folie temporaire.

Le Gardien, dans un accès de bonté, accorde un jet de Chance... qui est réussi. Cela signifie qu'Harvey parvient à pointer son doigt en direction de l'ouest, tout en disant : "Conduis-moi jusqu'à la terre !" et à monter sur son dos avant de se mettre à délirer et d'avoir des hallucinations. Le lendemain matin, le journaliste tout échevelé se retrouve à errer dans une petite ville de Terre-Neuve. D'être resté accroché au cuir du servant ailé, rappelant la peau des chauves-souris, l'a incité à éprouver de la gratitude envers ces petites créatures. Désormais, il va s'intéresser à tout ce qui concerne les chauves-souris, et plus il en apprendra sur elles, plus il se mettra à courir des risques pour défendre ces animaux utiles.

Harvey a également appris que recourir aux sortilèges du Mythe peut se révéler très traumatisant. Il sera peut-être plus prudent à l'avenir sur ce plan-là.



Ci-dessus : silhouette d'un Byakhee (ou "Serviteur Volant", comme les appelle Harvey).

sont organisés en sortilèges. Ils nécessitent une énergie d'activation, mesurée dans le jeu par les points de Magie.

Points de Magie

Les points de Magie peuvent être utilisés pour lancer des sortilèges, charger en énergie des objets ou des portails magiques, résister à des attaques ou manipulations magiques par des jets sur la Table de Résistance, etc. Un investigateur ne peut jamais dépenser plus de points de Magie qu'il n'en possède, ni en régénérer un nombre supérieur à son POU.

Dépenser des points de Magie est un processus volontaire. La personne concernée ressent une sensation mitigée de plaisir et de regret, un engourdissement de l'âme, ou rien du tout.

Certaines attaques magiques ont pour effet de subtiliser des points de Magie ou de POU à des victimes non consentantes. Les jets sur la Table de Résistance devraient alors être caractérisés chez leurs victimes par des douleurs, des maux de tête ou d'autres symptômes mineurs. Les souffrances ressenties en cas de perte involontaire de POU sont en principe plus intenses que celles associées à une perte de points de Magie.

- Lorsqu'un personnage n'a plus de points de Magie, il s'évanouit et reste inconscient jusqu'à ce qu'il en ait récupéré au moins 1.

- Les points de Magie se régénèrent à la cadence d'un quart du POU du personnage toutes les six heures (arrondir les fractions à l'unité inférieure). On peut donc tous les récupérer en 24 heures maximum à moins d'en dépenser d'autres entre-temps.

- Si un investigateur vient, à un moment ou à un autre, à posséder plus de points de Magie que son POU ne le permet normalement, il peut alors dépenser les points en surplus, mais n'a pas ensuite la possibilité de les régénérer.

Apprendre les sortilèges

Un vaste choix de sortilèges est présenté dans le chapitre Grimoire, page 211 et suivantes.

- En soi, apprendre un sortilège du Mythe ne fait pas perdre de Santé Mentale. C'est son incantation qui est coûteuse.

- N'importe qui peut apprendre un sortilège. Étudier le Mythe est la dernière chose qu'une personne devrait faire; étendre ses connaissances en ce domaine ne fait que rapprocher le moment où la folie et le Mythe viendront réclamer leur dû. Mais les circonstances réclament parfois ce sacrifice.

- Il existe trois façons d'apprendre des sortilèges; la plus courante consiste à étudier dans les livres.

Lire un grimoire maudit

La plupart des sorciers ont perdu la raison après s'être livrés à des expériences cruelles ou s'être exposés aux mystères du Mythe de Cthulhu. Les investigateurs recherchent souvent leurs mémoires ou journaux de bord, car ces écrits peuvent apporter des solutions rapides à des problèmes surnaturels. La lecture des notes et comptes-rendus d'un sorcier met la Santé Mentale à rude épreuve et ne devrait pas être entreprise sans raison.

Quand un livre contient des sortilèges, le Gardien doit signaler leur présence et les résumer en une ou deux phrases courtes. Il ne devrait pas employer les noms donnés à ces sortilèges dans les présentes règles mais plutôt se livrer à une description du genre "faire venir une horrible grande chose ailée des sinistres profondeurs du néant" (pour "Invoquer/Contrôler un Byakhee").

Pour apprendre les sortilège d'un livre du Mythe, il est indispensable que l'investigateur ait lu l'ouvrage au préalable. Quand c'est le cas, il peut choisir un sortilège particulier et passer 2D6 semaines à l'étudier, ou une autre durée que le Gardien indiquera. Comme pour la lecture

Comment font les sorciers

À la différence des investigateurs, les sorciers et autres fanatiques disposent parfois d'un POU extrêmement élevé. Comment cela est-il possible? Voici quelques propositions destinées avant tout à vous permettre de trouver des explications plausibles pour vos personnages non-joueurs.

Ces méthodes permettant d'augmenter le POU n'ont jamais pour effet d'accroître la SAN ou le capital actuel en points de Santé Mentale.

- Quand un personnage réussit à lancer un sortilège nécessitant une confrontation entre son POU, ou ses points de Magie, et celui de sa victime sur la Table de Résistance, cela peut éventuellement lui permettre de gagner des points dans cette caractéristique. Soustrayez son POU actuel à 21 et multipliez la différence ainsi obtenue par 5 afin de connaître son pourcentage de chances d'augmenter son POU de 1D3 points.

- Quand un personnage fait un jet de Chance de 01, on peut dire que son POU a été mis à l'épreuve. Soustrayez son POU actuel à 21 et multipliez la différence ainsi obtenue par 5 pour connaître son pourcentage de chances d'augmenter son POU de 1D3 points.

- Les individus sans scrupules font parfois capables d'étranges choses... Ils peuvent ainsi échanger 10 points de Santé Mentale contre 1 point de POU et répéter ce processus autant de fois qu'ils le désirent, tant qu'il leur reste au moins 9 points de Santé Mentale (passée cette limite leur instinct de conservation reprend le dessus). Ce processus peut aussi entamer le capital actuel en points de Santé Mentale.

- Un personnage réussit de temps à autre à négocier un arrangement avec un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur afin d'acquérir des points supplémentaires en POU. Au Gardien de décider des termes exacts de ce genre d'arrangements qui peut aussi accroître les connaissances du Mythe de Cthulhu et entamer le capital actuel en points de Santé Mentale, en plus de ceux perdus lors du contact avec l'entité.



d'un livre du Mythe, cet apprentissage peut être fractionné selon la nécessité. Une fois ce délai écoulé, il tente un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT x 3 (ou une valeur décidée par le Gardien). Si ce jet est réussi, le sortilège sélectionné est mémorisé. Sinon, l'investigateur a perdu son temps, mais il peut néanmoins recommencer à étudier.

Se faire enseigner un sortilège

Une personne qui connaît un sortilège peut l'enseigner à une autre. Cette méthode est plus rapide que l'apprentissage à partir d'un livre. Chaque semaine, l'élève tente un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT x3. Le sortilège est considéré comme "appris" lorsqu'un tel jet est réussi. L'élève peut alors devenir enseignant.

Recevoir un sortilège d'une entité du Mythe

Une divinité ou un monstre a toujours la possibilité d'offrir à l'un de ses disciples un sortilège inscrit sur une tablette ou un rouleau de parchemin. Les entités du Mythe ont aussi la capacité de transmettre ce savoir par un rêve ou une vision. Chaque épisode est, bien sûr, très perturbant et vient ronger la raison et la volonté du destinataire. Le temps nécessaire à cette opération dépendra des besoins de l'histoire. Ces entités peuvent également imprimer télépathiquement une telle formule dans le cerveau d'un individu, mais l'expérience est si extrême qu'elle peut l'envoyer directement à l'asile.

Quand le processus est achevé, la cible doit réussir un jet de d'Idée afin de parvenir à se souvenir du sortilège. En cas d'échec, il faut tout recommencer.

Ces deux méthodes d'enseignement sont suffisamment exceptionnelles pour que les investigateurs n'aient quasiment aucune chance de recevoir des informations de cette manière. En revanche, les sectateurs en bénéficient assez souvent.

Magie extérieure au Mythe

Toutes les magies ne sont pas forcément liées au Mythe, mais celle de ce dernier est la plus performante, et dans la fiction, elle représente la meilleure carte magique ou la meilleure représentation de l'univers. Les autres magies terrestres, ou les croyances religieuses, peuvent avoir une grande importance et être efficaces, mais c'est au Gardien de déterminer jusqu'à quel point.

Les règles applicables pour les sortilèges devraient alors être les mêmes que pour ceux du Mythe, bien que leurs buts et motivations aient de grandes chances d'être fondamentalement différents. Si un rituel implique l'exécution d'actes particulièrement abominables, il entraîne normalement une perte de Santé Mentale.

Lancer des sortilèges

La manipulation des forces du Mythe de Cthulhu coûte des points de Santé Mentale, selon le sortilège. Si une créature terrifiante se présente en réponse, cette rencontre fait perdre encore plus de points. Avoir perdu toute sa raison n'empêche pas d'utiliser la magie — sinon il n'y aurait aucun sectateur.

Presque tous les sortilèges et nombre d'objets magiques requièrent une dépense de points de Magie (ou même de POU) pour être efficaces. Sans ce sacrifice, il ne se produit rien.

Des accessoires peuvent être indispensables. Ils sont souvent réutilisables, comme c'est le cas des grands menhirs nécessaires à l'invocation de Celui Que l'On Ne Doit Pas Nommer. Mais il arrive aussi qu'ils soient détruits, comme les ingrédients employés pour Concocter le Breuvage de l'Espace.

Le lancement de n'importe quel sortilège prend également un certain temps, de quelques secondes à une semaine entière, selon les cas.

Naturellement, le magicien doit bien connaître le sortilège qu'il souhaite lancer et parfois pouvoir psalmodier une incantation longue et complexe en employant un ton autoritaire. Il doit généralement aussi disposer d'une totale liberté de mouvement.

Portée des sortilèges

Dans le jeu, les portées des sortilèges se divisent en trois catégories : contact direct, cent mètres ou "aussi loin que l'on peut voir à l'œil nu". Ces portées sont faciles à visualiser et à comprendre. Les distances supérieures ne présentent pas de problèmes technologiques puisqu'on est dans la réalité de l'horreur. Évitez aussi de faire appel à des artifices techniques : sortilèges transmis par téléphone, internet, courrier piégé, missile intercontinental, télescope, micro-agents biologiques, radio, etc. Comme le jeu de rôle, la magie et l'horreur fonctionnent au niveau personnel.

Confrontation sur la Table de Résistance

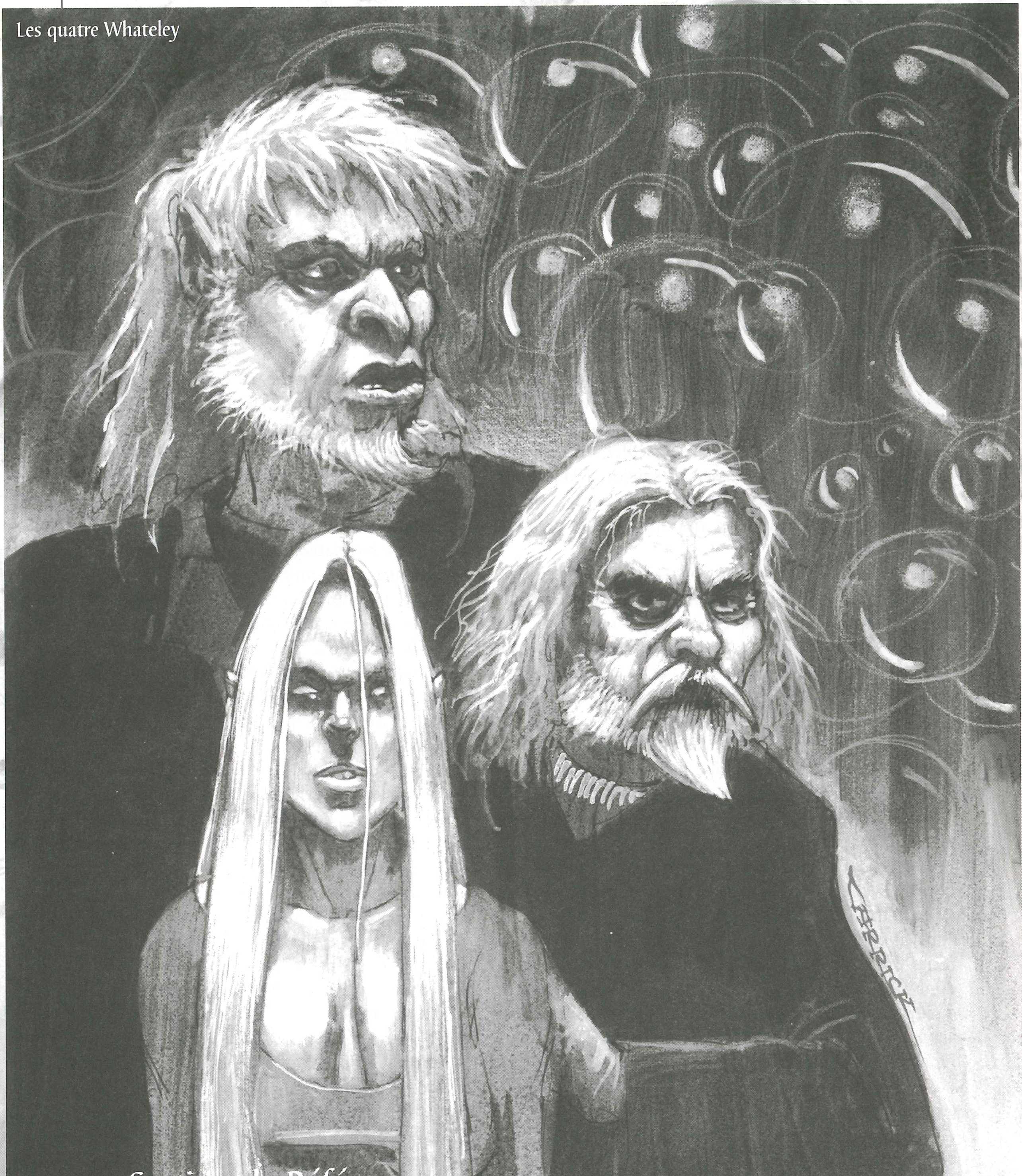
Le succès de nombreux sortilèges dépend d'une confrontation des points de Magie du magicien et de ceux de sa victime sur la Table de Résistance. Sauf instructions contraires, utilisez toujours le nombre de points de Magie dont dispose encore le magicien *après* le lancement de son sortilège. Il paraît en effet logique qu'il faille d'abord lancer un sort avant qu'il commence à produire ses effets...

Manifestations physiques

Si les dommages causés par les sorciers sont généralement faciles à constater, le lancement des sortilèges n'est pas nécessairement accompagné de manifestations physiques. Même si c'est le cas, elles peuvent se limiter à un geste bizarre de la main ou à l'utilisation d'un ustensile inhabituel. De tels effets suffisent à établir la tonalité de la magie du Mythe, et le Gardien doit veiller à ne pas en faire trop. Toutefois, il est libre de décrire de hideux vrombissements d'outre-tombe, des boules de feu, des éclairs électriques, des nuages lumineux, des auras bigarrées, de violentes rafales de vent, des odeurs d'ozone, des sensations de picotement, des remugles sulfureux, des grognements, des hennissements, des voix chuchotantes, des mugissements inquiétants, etc.

"Une après-midi, la discussion portait sur les possibles anomalies de la courbure spatiale et les points supposés où notre partie du cosmos s'approche ou même rejoint... aussi éloigné que ces unités cosmiques à peine concevables au-delà de l'espace-temps einsteinien."
— Lovecraft, "La Maison de la Sorcière"

Les quatre Whateley



Section de Références

Le Mythe de Cthulhu

Invulnérables et indifférentes, les entités du Mythe daignent rarement s'immiscer dans les affaires des hommes. Elles laissent cela à leurs adorateurs et agents qui, eux, peuvent éventuellement être contrecarrés par les investigateurs.

Lovecraft a écrit un jour : "Tous mes récits prennent comme prémisse fondamentale que les lois, les intérêts et les émotions de l'Humanité n'ont aucune valeur, ni même aucun sens, à l'échelle cosmique". Il a également imaginé que les réalités essentielles de l'univers étaient tellement incompréhensibles et atroces que le simple fait de les découvrir pouvaient faire basculer un individu dans la démence ou le pousser au suicide. L'Humanité recherche à la fois la connaissance et le confort, mais, malheureusement, ces deux notions sont totalement incompatibles.

L'esprit humain est un peu comme un réceptacle rigide. Il lui est impossible d'assimiler certaines vérités sans qu'elles mettent automatiquement en péril son équilibre. Plus il apprendra de choses sur la sombre réalité, moins il sera stable. Des hommes fascinés par la puissance inhérente au Mythe acceptent parfois de perdre jusqu'à la dernière parcelle de leur santé mentale en échange de connaissances leur permettant de manipuler l'espace et le temps. Une fois leur pacte diabolique conclu, ces sorciers impitoyables sont généralement prêts à provoquer l'anéantissement de notre monde pour accroître leur savoir et leur pouvoir.

C'est en développant ces idées dans ses nouvelles, que Lovecraft a donné naissance à ce que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de "Mythe de Cthulhu". Cette appellation désigne un vaste et complexe ensemble de récits, histoires, essais, correspondances et déductions, dont il est impossible de faire un récapitulatif exhaustif… d'autant que des écrivains du monde entier continuent actuellement à ajouter de nouveaux éléments au Mythe. Et, comme si ce n'était pas assez compliqué comme cela, Lovecraft a également précisé que la "réalité" est tellement étrangère à notre mode de pensée habituel qu'elle en devient littéralement impossible à appréhender. Non content d'être mystérieux, le Mythe est également protéen et paradoxal : nous ne le comprenons pas et nous ne pourrons jamais le comprendre.

Il nous a fallu attribuer des noms aux entités du Mythe, car nous ne connaissons pas leurs vrais noms et — en fait — nous ne savons même pas si elles en ont.

Récapitulatif général

Bien que les relations qu'entretiennent entre elles les entités du Mythe de Cthulhu nous soient — sous bien des aspects — assez mal connues, il paraît évident que certaines sont plus puissantes que d'autres. Au sommet du panthéon on trouve d'abord les Dieux, suivis (d'assez loin, semble-t-il) par les Grands Anciens. Les membres de ces deux catégories sont parfois accompagnés de monstres spécifiques qui leur tiennent lieu de serviteurs attitrés.

Dieux Extérieurs, Dieux Très Anciens, Autres Dieux

L'univers est gouverné par des êtres connus indifféremment sous les noms de *Dieux Très Anciens, Dieux Extérieurs* ou *Autres Dieux*. La plupart de ces déités sont à la fois aveugles et stupides, et rares sont celles dont on connaît le nom. Ce sont toutes des créatures effroyablement puissantes d'origine extraterrestre, voire extra-cosmique.

Les *Dieux Extérieurs* règnent sur l'univers et — à l'exception de Nyarlathotep — ils ne se préoccupent guère de l'Humanité. Les hommes qui entrent en contact avec ces entités le payent toujours très cher, soit en perdant la raison, soit en perdant la vie. On ne connaît que quelques noms de Dieux Extérieurs. Contrairement aux monstruosités extraterrestres que sont les Grands Anciens, il semble que ce sont de véritables divinités qui personnifient peut-être certains principes cosmiques. Peu d'entre elles connaissent l'existence de l'Humanité et s'intéressent aux hommes. Mais quand c'est le cas, elles essayent pratiquement toujours de franchir une barrière cosmique ou dimensionnelle, pour venir semer la destruction sur notre planète. Toutes les races et déités inférieures du Mythe reconnaissent la suprématie des Dieux Extérieurs et beaucoup les adorent.

Les Dieux Extérieurs sont contrôlés, à un niveau ou à un autre, par leur messager et âme damnée, Nyarlathotep. Quand quelque chose les dérange, c'est toujours lui qui est dépêché sur place. Azathoth, sultan des démons et souverain du cosmos, tourbillonne follement au son d'une flûte démoniaque au centre de l'univers. Yog-Sothoth, son second ou son associé, omniprésent dans tout l'espace-temps — mais néanmoins contraint de résider au-delà de notre univers — ne peut être invoqué que par le biais de sortilèges puissants. Alors qu'il suffirait, en théorie, de voyager suffisamment loin dans l'espace pour le rencontrer. Azathoth est entouré d'un groupe de serviteurs et de Dieux Extérieurs qui dansent lentement. Aucun n'a de nom.

L'expression "Dieux Très Anciens" est parfois employée pour faire référence à une autre race de dieux, qui ont adopté une attitude de neutralité à l'égard des Dieux Extérieurs et qui sont peut-être leurs rivaux. S'ils existent vraiment, les Dieux Très Anciens ne semblent pas représenter pour l'Humanité un danger aussi grand que celui incarné par Azathoth et ses pairs. En fait, ils ont encore moins de contact avec les hommes. Le plus connu d'entre eux s'appelle Nodens.

Les Dieux Extérieurs et Très Anciens sont parfois désignés par l'appellation générique *Autres Dieux*, car ils règnent essentiellement sur les autres planètes, et non sur la Terre. Ils sont d'ailleurs rarement appelés sur notre monde, mais quand ils viennent, rien ne peut égaler les

horreurs dont ils sont capables. (Pour ajouter à la confusion, précisons que quelques Dieux Extérieurs de second ordre sont appelés collectivement... Autres Dieux Inférieurs!)

Les races qui sont associées à ces divinités (Shantaks, Horreurs Chasseresses, Serviteurs des Dieux Extérieurs, Sombre Rejetons de Shub-Niggurath) font partie des monstres les plus rares.

Les Grands Anciens

Ils ne sont pas aussi "surnaturels" que les Dieux Extérieurs, bien qu'ils apparaissent tout aussi divins et effroyables qu'eux. Comme ils sont relativement plus proches de l'Humanité et se mêlent parfois de ses affaires, ils font fréquemment l'objet d'un culte. Ce sont généralement des clans ou des sectes secrètes qui les vénèrent, et non pas des fous isolés comme c'est souvent le cas pour les Dieux Extérieurs. Les disciples des Grands Anciens habitent en principe les régions les plus reculées de notre globe. Les adorateurs et les monstrueux serviteurs de ces créatures font partie des adversaires que les investigateurs rencontrent le plus souvent.

Les Grands Anciens apparaissent comme des créatures extraterrestres immensément puissantes dotés de capacités quasi surnaturelles, sans cependant être de véritables divinités, contrairement aux Dieux Extérieurs. Chacun est indépendant des autres et la plupart semblent avoir été temporairement emprisonnés d'une manière ou d'une autre.

Il est dit que "lorsque les étoiles sont favorables", les Grands Anciens sont capables de plonger de monde en monde, alors que si les astres ne sont pas propices, ils ne peuvent pas vivre. L'expression "ne peuvent pas vivre" ne signifie pas pour autant qu'ils sont morts, comme le rappelle le fameux verset du *Necronomicon*...

N'est pas mort ce qui à jamais dort
Et au long des ères peut mourir même la mort.



La plus célèbre création de Lovecraft est Cthulhu, un Grand Ancien. Il dort, avec les autres membres de sa race, dans une vaste tombe qui repose au fond de l'Océan Pacifique. Il est le plus important des Grands Anciens qui résident sur Terre. D'autres habitent en effet notre monde, mais ils sont moins puissants et moins libres que lui. Ainsi, Ithaqua, le Marcheur du Vent, ne peut se déplacer que dans les latitudes arctiques. Hastur l'Indicible, quant à lui, demeure dans les parages d'Aldebaran et Cthugha vit à proximité de Fomalhaut. Divers Grands Anciens infestent certainement d'autres mondes et il doit être courant de trouver des planètes soumises à leur domination. Quoi qu'il en soit, si toutes sortes de Grands Anciens sont régulièrement invoqués ou adorés sur Terre, les récits laissent entendre que Cthulhu compte à lui seul plus de sectateurs qu'eux tous réunis. Des Grands Anciens mineurs, tels que Quachil Uttaus, n'ont d'ailleurs aucun adorateur, bien que certains sorciers connaissent des sortilèges permettant de les invoquer. Ils jouent un peu le rôle de "démons" au sein de la hiérarchie du Mythe.

Mais même Cthulhu n'est connu que d'un petit nombre de personnes et il est exceptionnel que les Grands Anciens se mêlent des affaires humaines. Certains commentateurs pensent d'ailleurs que ces entités supérieures ne tiennent pas compte des hommes. À leurs yeux, nous sommes négligeables et sans importance.



Races de serviteurs

Certains types de monstres sont associés à des Grands Anciens ou Dieux Extérieurs particuliers, comme les Byakhees et Hastur ou les Maigres Bêtes de la Nuit et Nodens. C'est ce qu'on appelle des "races de serviteurs", car ils accompagnent fréquemment les entités qu'ils sont censés servir. En plus d'effrayer les investigateurs et de servir de gardes du corps, ces monstres peuvent remplir diverses fonctions : tueurs, messagers, espions, livreurs, etc. En règle générale, ils devraient être rencontrés beaucoup plus souvent que les Dieux Extérieurs ou les Grands Anciens.

Races indépendantes

D'autres races extraterrestres, tout aussi importantes, ont parfois réussi à tenir tête aux Grands Anciens. Ces "races indépendantes" varient en puissance et certaines sont aujourd'hui éteintes. Elles sont cependant intimement liées à l'histoire de notre planète, comme cela transparaît dans des nouvelles comme "Les Montagnes Hallucinées" et "Dans l'Abîme du Temps". Dans ces récits, Lovecraft nous révèle la véritable histoire de la Terre. Certaines espèces, comme les Dholes ou les Polypes Volants, ne sont associées à aucune entité supérieure. D'autres, comme les Choses Très Anciennes ou les esprits de la Grande Race, ne s'intéressent absolument pas à la magie. On ne peut les considérer comme *inférieures* ou *supérieures* qu'en fonction du danger relatif qu'elles représentent.

À l'aube du Cambrien, des êtres connus sous le nom de *Choses Très Anciennes* ont débarqué sur Terre. Ils se sont installés sur la plupart des continents, ont livré des guerres à d'autres races et ont finalement été repoussés dans l'Antarctique. Les Choses Très Anciennes ont alors créé — peut-être par erreur — des organismes qui ont évolué pour devenir des dinosaures, des mammifères et des hommes. Elles sont également à l'origine des horribles *Shoggoths*, dont la révolte fut la cause de leur semi-extinction.

Il y a de cela bien des éons, des monstres terrestres en forme de cônes ont vu leurs esprits dominés par des êtres mentaux venus des étoiles, que l'on connaît sous le nom de *Grande Race*. Ces êtres ont survécu dans leurs corps d'adoption depuis l'époque des créatures terrestres les plus anciennes jusqu'à il y a 50 millions d'années environ. C'est alors qu'ils ont été exterminés par les terribles *Polypes Volants*, venus d'outre espace, qu'ils étaient parvenus à emprisonner dans de vastes cavernes souterraines. Mais, quand cela s'est produit, la Grande Race avait déjà eu le temps de transférer dans l'avenir l'esprit de ses membres afin qu'ils échappent à la destruction.

Les *Larves Stellaires de Cthulhu* ont débarqué sur la Terre et conquis de vastes territoires émergés dans l'Océan Pacifique originel. Mais elles y ont été prises au piège, quand ces terres se sont abîmées dans les flots.

Les créatures appelées *Fungi de Yuggoth* (ou Mi-Go) ont établi leur première base sur notre planète au cours du Jurassique, il y a de cela une centaine de millions d'années. Avec le temps, elles ont graduellement limité l'étendue de leurs colonies aux sommets de certaines montagnes où elles entretiennent encore quelques exploitations minières ou autres.

Des dizaines d'autres races ont également participé à ce défilé antédiluvien, notamment le *Peuple Serpent* qui a édifié des cités et fondé une civilisation au cours du Permien, avant que les dinosaures aient fait leur apparition. Il en fut de même pour les créatures ailées qui ont succédé à la Grande Race de Yith. Les récits mentionnent même des

races provenant du futur de notre globe, comme ces organismes ressemblant à des scarabées qui succéderont un jour à l'homme, ou comme ces araignées intelligentes qui constitueront la dernière forme de vie intelligente à exister sur Terre, dans quelques milliards d'années.

Pour l'heure, les hommes partagent leur planète avec les Profonds et les Goules (qui entretiennent des rapports particuliers avec l'Humanité), ainsi qu'avec une poignée de Mi-Go. Les autres races ne viennent plus qu'occasionnellement sur notre monde et, la plupart du temps, elles sont endormies ou contraintes à l'inaction.

Ce qui a été abandonné

L'auteur s'est arrogé le droit d'ignorer une partie du Mythe de Cthulhu "actuel", qui ne le satisfait guère et lui paraît trop éloigné du concept originel de Lovecraft. C'est ainsi qu'a été abandonnée l'idée d'une "Guerre des Cieux", qui aurait vu les Dieux Très Anciens, considérés comme des divinités du Bien, remporter une victoire sur les Grands Anciens, représentant le Mal à l'échelle cosmique. Jamais Lovecraft n'a fait la moindre référence à un tel conflit. Et ce qui est plus grave encore, ce conflit a pour effet d'amoindrir l'horreur profonde suggérée par les concepts originaux. Le fait de pouvoir brandir un Signe des Anciens comme un crucifix, et l'assurance de savoir que les Dieux Très Anciens — tels des justiciers — sont toujours prêts à intervenir en cas de coup dur, affaiblit considérablement l'épouvante insondable procurée par la conception d'un univers sinistre et impitoyable, au sein duquel l'Humanité est abandonnée, nue et sans défense.

L'auteur n'a pas non plus voulu conserver l'idée d'une symbolique associant chaque Grand Ancien à l'un des éléments fondamentaux selon les Grecs : Terre, Eau, Feu et Air (représentés respectivement par Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha et Hastur). Cette vision des choses ne tient pas à la lumière d'une réflexion approfondie (si Cthulhu est un dieu de l'eau, pourquoi est-il "mort" du fait qu'il se trouve sous la mer?) et affaiblit le concept de base décrivant les Grands Anciens comme de monstrueuses créatures extraterrestres.

Bien évidemment, si ces conceptions vous semblent intéressantes, rien ne vous interdit de les employer dans le cadre de votre campagne. L'Appel de Cthulhu est *votre* jeu.

La préhistoire mythique de la Terre

4,5 milliards d'années avant aujourd'hui : dans ces temps lointains, alors que la Terre est encore en cours de refroidissement, Cthugha et ses serviteurs, les Vampires de Feu, apparaissent. Ils sont les premiers êtres vivants de la planète. La Terre est recouverte par des mers chaudes et peu profondes, desquelles émergent périodiquement des continents.

1,8 milliard d'années av. auj. : époque des premiers fossiles connus de champignons et d'algues.

1 milliard d'années av. auj. : les Choses Très Anciennes arrivent sur Terre. Ayant atterri sur le futur Océan antarctique, elles établissent une colonie sous-marine. Grâce aux matériaux organiques prélevés au fond de l'océan, elles invoquent ou génèrent l'agrégat shoggoth premier que le *Livre d'Eibon* nomme Ubbo-Sathla, le père de toute vie. Toute vie terrestre plus complexe que les bactéries et l'algue bleu-vert est née de cette créature. Utilisant les Shoggoths nés d'Ubbo-Sathla, les Choses Très Anciennes édifient leur première grande cité sous-marine.

750 millions d'années av. auj. : les mystérieux Polypes Volants arrivent des confins de l'espace et débarquent sur Terre. Ils s'installent sur un continent qui deviendra, bien plus tard, l'Australie. Ils édifient de grandes cités de basalte sans fenêtres et se nourrissent d'étranges créatures indigènes coniques.

450 millions d'années av. auj. : au fil des éons, les Choses Très Anciennes poursuivent leur création et leur exploitation de formes de vie primitives. Quand certaines de leurs expériences leur échappent, les Choses Très Anciennes daignent les laisser évoluer de leur côté, d'où l'apparition des premiers vertébrés — les poissons — et d'autres formes de vie.

Les masses terrestres de la planète forment deux énormes continents principaux, l'un dans l'hémisphère nord, l'autre dans l'hémisphère sud. Les deux continents se rapprochent lentement l'un de l'autre.

400 millions d'années av. auj. : les esprits de la Grande Race de Yith franchissent l'espace-temps pour venir investir les corps des créatures coniques qui vivent en Australie. Les Yithiens entreprennent ensuite de réduire les Polypes à merci. Pris par surprise, ceux-ci sont rapidement vaincus et enfermés dans de sombres cryptes souterraines. Les Yithiens prennent soin de garder ces cryptes en édifiant des cités à leur emplacement.

350 millions d'années av. auj. : les deux super-continents entrent en collision, formant le super-continent de Pangaea et provoquant l'émergence des montagnes d'Écosse et de Scandinavie. Ce cataclysme entraîne aussi l'apparition de masses terrestres dans l'Océan Pacifique, entre autres K'naa Ponape, Yhe et R'lyeh. Cet ensemble recevra plus tard le nom de Mu.

Cthulhu et ses larves arrivent du lointain système stellaire de Xoth et envahissent le nouveau continent de Mu. Une guerre, dont l'enjeu est la suprématie planétaire, les oppose bientôt aux Choses Très Anciennes, mais les deux races finissent par conclure une trêve.

300 millions d'années av. auj. : un autre grand cataclysme secoue la Terre et engloutit les terres de Mu dans l'Océan Pacifique. Au même moment, Cthugha et ses Vampires de Feu sont bannis de la planète, et d'autres Grands Anciens sont sans doute emprisonnés.

275 millions d'années av. auj. : débuts de la civilisation du Peuple Serpent en Valusie, une région au centre de Pangaea. C'est leur fameux Premier Empire. Une race d'hommes-reptiles dépourvus de queue existe également plus à l'est. Ces derniers — qui n'ont peut-être aucun lien avec le Peuple Serpent — construisent la Cité Sans Nom.

250 millions d'années av. auj. : les Shoggoths se retournent contre leurs maîtres. Les Choses Très Anciennes sortent victorieuses d'une guerre pour la survie, mais la quasi-destruction de leurs "bêtes de somme" sonne le glas de leur expansion et cette race commence à décliner.

225 millions d'années av. auj. : le début de l'Âge des Reptiliens. Les dinosaures règnent sur Pangaea. Leur arrivée

provoque la chute du Premier Empire du Peuple Serpent. De nombreux Hommes Serpents meurent, mais d'autres entrent en hibernation ou se réfugient dans les profondeurs de la Terre, formant des civilisations telles que Yoth.

190 millions d'années av. auj. : une grande fissure se dessine d'est en ouest et divise Pangaea en Laurasie au nord et Gondwanaland au sud. Les dernières traces de Valusie sont englouties dans ce qui sera un jour la Mer Méditerranée. Les terres australo-antarctiques se sont détachées de Gondwanaland et ont glissé vers le Pôle Sud. C'est à cette époque également que l'Inde se coupe de ces terres et se dirige vers l'Asie.

160 millions d'années av. auj. : les Mi-Go, les fameux Fungi de Yuggoth, arrivent et établissent leur première colonie dans les Monts Appalaches. Ces êtres entrent bientôt en guerre avec les Choses Très Anciennes qui sont contraintes de se replier vers le sud. La Terre est bientôt divisée, avec les Mi-Go au nord, les Choses Très Anciennes au sud et la Grande Race dans les terres environnant l'Australie.

70 millions d'années av. auj. : une énorme comète ou météorite s'abat sur la région du Yucatán. Les profondes modifications climatiques qui en découlent finissent de faire disparaître les dinosaures. L'Amérique du Sud s'est séparée de l'Afrique, et l'Antarctique de l'Australie. L'Amérique du Nord, qui s'est coupée de l'Europe, dérive vers l'ouest; l'Hyperborée, également isolée, glisse vers le nord. L'Afrique entre en collision avec le Proche Orient — ce qui provoque la formation des Alpes, des Carpates et des Pyrénées. À cette époque, le nouvel Océan Atlantique et la Mer Méditerranée sont clairement distincts, mais que la majeure partie de l'Europe centrale est submergée. Les forces géologiques poussent toujours plus haut les Andes et les Montagnes Rocheuses.

65 millions d'années av. auj. : les mammifères deviennent la forme de vie dominante.

50 millions d'années av. auj. : un cataclysme secoue la Terre, détruisant les prisons des Polypes Vivants carnivores. Les esprits des Yithiens abandonnent brusquement les corps des créatures coniques pour coloniser une autre race du lointain futur de la planète. Privés de l'intelligence des Yithiens, les cônes sont rapidement écrasés et exterminés par les Polypes. Après cela, les Polypes disparaissent presque totalement. Dans l'Antarctique, la plus grande cité des Choses Très Anciennes est détruite par le même séisme qui a fait s'élever les Montagnes de la Folie. Après le cataclysme, ces entités établissent les fondations d'une nouvelle cité, la dernière structure de surface qu'elles construiront jamais.

40 millions d'années av. auj. : le sous-continent indien entre en collision avec l'Asie, ce qui donne naissance à la chaîne Himalayenne.

26 millions d'années av. auj. : les continents approchent de leurs positions actuelles.

3 millions d'années av. auj. : débuts de la civilisation de proto-humains à fourrure d'Hyperborée (voormis). Ils adorent Tsathoggua et ses rejetons.

1,7 million d'années av. auj. : la glace la plus ancienne que l'on a découverte au Groenland, un fragment de l'antique Hyperborée, date de cette époque. La formation de cette glace a sonné le glas de la civilisation voormis.

1 million d'années av. auj. : l'âge glaciaire commence, et les voormis d'Hyperborée disparaissent, de même que la civilisation humaine avancée de Zobna. Une civilisation humaine se développe en Hyperborée, et les survivants de Zobna découvrent la terre de Lomar. Dans l'Antarctique, le climat se refroidit et les Choses Très Anciennes développent un système de chauffage artificiel.

750 000 ans av. auj. : le Groenland a été soumis à de nombreuses glaciations, mais celle de cette époque — la glaciation de Riss — anéantit les civilisations d'Hyperborée et de Lomar. Les Choses Très Anciennes de l'Antarctique se replient dans une cité sous-marine du continent.

500 000 ans av. auj. : la Lémurie se dresse dans l'Atlantique. Une civilisation humaine s'y installe et règne pendant 100 000 ans.

200 000 ans av. auj. : une civilisation humaine apparaît sur les terres de Mu, là où Cthulhu et ses Larves avaient régné. Elle dure jusqu'en 163 844 ans avant aujourd'hui, date à laquelle elle est détruite par la malédiction de Ghatanothoa

25 000 ans av. auj. : les Hommes Serpents fondent leur Second Empire sur le continent thurien, qui s'est élevé dans l'Océan Atlantique sur les cendres de la Lémurie et de l'Atlantide. Ils seront renversés par les humains.

20 000 ans av. auj. : un grand désastre engloutit le continent thurien.

12 000 ans av. auj. : l'Âge Hyboréen, la dernière des grandes civilisations avant l'ère moderne qui s'étend sur l'Afrique et l'Europe occidentale.

11 550 ans av. auj. : un autre grand cataclysme frappe la Terre, change la topographie d'Hyborée, détruit de nombreuses civilisations anciennes et engloutit les derniers reliquats de la vieille Atlantide. De leurs cendres naissent des pays tels que Khem, en Afrique du Nord, et des cités, comme Sarnath, au Moyen Orient.

10 000 ans av. auj. : chute de Sarnath.

Env. 9 000 ans av. auj. : création des premiers hameaux de l'époque moderne au Moyen-Orient.

Env. 7 000 ans av. auj. : édification des premières grandes cités d'Afrique et d'Asie.

Env. 5 000 ans av. auj. : apogée de la civilisation sumérienne; première dynastie égyptienne; début de la chronologie maya.

Env. 4 500 ans av. auj. : époque des légendaires Rois-Philosophes de Chine; invention du papier.

Env. 3 300 ans av. auj. : les Israélites s'enfuient d'Égypte; Yog-Sothoth est libéré de sa prison terrestre.

Env. 2 500 ans av. auj. : la République règne à Rome; naissance de Thucydides, le Père de l'Histoire.



Le Necronomicon

Récapitulatif de tout ce que les érudits de notre siècle peuvent savoir sur ce terrifiant ouvrage sans avoir besoin de s'exposer à la folie en se plongeant dans sa lecture.

Bien qu'il existe des ouvrages plus anciens, le *Necronomicon* est celui qui décrit le mieux — en langage compréhensible par les humains — le Mythe de Cthulhu et ses implications. Pour autant que nous sachions, ce sinistre grimoire contient une incantation permettant d'ouvrir une voie à Yog-Sothoth, des informations sur la poudre d'Ibn-Ghazi et une description du Signe de Voor. Il ne fait cependant aucun doute que Lovecraft n'a pas cité dans ses nouvelles tous les sortilèges et toutes les formules proposés dans ses pages. Ce livre semble également parler de toutes sortes de lieux et de choses, comme le suggèrent les déclarations incohérentes du malheureux Danforth à la fin des "Montagnes Hallucinées".

Le *Necronomicon* est "étrangement" encyclopédique. La moindre allusion est une définition, les inflexions sont des explications, les souhaits sont des preuves et les ornementations sont indissociables du texte lui-même. Le style, quant à lui, est aussi déroutant que peuvent l'être les rêves.

Comme les indices et les références qu'il contient ont déjà été à l'origine de bien des recherches, Cognoscenti compare cet ouvrage à une sorte de Pierre de Rosette des arts nécromantiques. Il vaudrait toutefois mieux que les investigateurs n'en possèdent jamais un exemplaire, afin qu'il continue à exercer sur eux une profonde fascination. Le *Necronomicon* n'a en effet rien à voir avec une banque de données et ce n'est pas non plus un artifice pratique permettant d'orienter à volonté les actions des investigateurs. Il est bien trop terrifiant et puissant ! Pour ceux qui l'étudient, le Necronomicon est une porte ouverte sur la démence ; une porte qui, si elle est franchie, peut métamorphoser les hommes au point de les rendre méconnaissables et de faire d'eux de véritables "mystères vivants".

Histoire

La version originale du *Necronomicon*, connue sous le nom de *Kitab Al Azif*, fut écrite à Damas, aux alentours de l'an 730 de notre ère, par l'Arabe Abd al-Azrad. À la fois magicien, poète, astronome, philosophe et savant, Azrad naquit vers l'an 700 à Sanaa, au Yémen. Avant d'entreprendre la rédaction de son grand œuvre, il passa des années à visiter les ruines de Babylone ou les puits de Memphis, et à parcourir le grand désert qui s'étend au sud de l'Arabie. Il mourut à Damas en 738 "dévoré en plein jour par un démon invisible", si l'on en croit son biographe du XIIe siècle, Ebn Khallikan.

Le *Kitab Al Azif* circula secrètement sous forme de manuscrit dans les milieux érudits de l'époque, mais il fallut attendre l'an 950 pour qu'il soit traduit en grec par le Byzantin Theodorus Philetas qui le renomma *Necronomicon*. De nombreuses copies du manuscrit de Philetas furent alors exécutées, mais la diffusion de l'ouvrage blasphématoire fut stoppée net en 1050, lorsqu'il fut interdit par le Patriarche Michael de Constantinople. Nombre d'exemplaires furent aussitôt confisqués et détruits, tandis que leurs propriétaires étaient condamnés à de lourdes peines.

En 1228, Olaus Wormius réalisa une traduction en latin de la version en grec, tous les exemplaires originaux en arabe semblant avoir disparu en ce temps-là. Sa diffusion au sein de divers cercles philosophiques conduisit rapidement à l'interdiction des deux versions existantes, qui furent inscrites à l'*Index Expurgatorius* par le Pape Grégoire IX. Wormius n'ayant pas changé le titre grec "Necronomicon", c'est sous ce nom que l'ouvrage continua à être connu.

La première presse d'imprimerie à caractères mobiles fut inventée en 1454… et la première version imprimée du *Necronomicon* en latin vit le jour avant même la fin du XVe siècle en Allemagne (sans doute à Mayence, bien que la date et le lieu d'impression ne soient nulle part précisés).

Au tout début du XVIe siècle — avant 1510, selon toutes les probabilités — la traduction en grec fit également l'objet d'une édition imprimée en Italie. Bien qu'aucun indice ne permette d'en être sûr, on s'accorde généralement à penser que cette version a été réalisée par Aldus Manutius, fondateur des Presses Aldine, célèbre pour avoir imprimé des textes grecs et latins originaux.

En 1586, le *Necronomicon* fut traduit en anglais par le docteur John Dee, mathématicien, astrologue et médecin attitré de la reine Elizabeth d'Angleterre. Cette traduction, qui ne fut jamais publiée, paraît avoir été réalisée à partir d'une édition en grec que Dee a sans doute découverte lors d'un voyage en Europe orientale. Bien qu'assez fidèle à l'original, elle est néanmoins incomplète, car partiellement expurgée par le traducteur.

Une seconde édition de la version latine fut réalisée en Espagne au début du XVIIe siècle. Encore une fois, l'imprimeur n'est pas précisé, mais la mauvaise qualité des caractères employés permet facilement de distinguer cette édition de celle — beaucoup plus raffinée — fabriquée au XVe siècle en Allemagne. Elle est néanmoins tout à fait fidèle à la version originale.

Autres versions

Il existe également d'autres versions, plus ou moins complètes, du *Necronomicon*. Ainsi le *Manuscrit du Sussex*, également connu sous le nom de *Cultus Maleficarum*, est une traduction en anglais réalisée par un certain Baron Frederic à partir du texte latin, qui fut publiée dans le Sussex en 1597. Moins complet et plus embrouillé, l'ouvrage en anglais provincial, intitulé *Al Azif - Le Livre de l'Arabe*, fut diffusé sous la forme de copies manuscrite à la fin du XVIe siècle. Quant au *Manuscrit Voynish* datant du Moyen Âge — qui fait aujourd'hui partie de la collection de l'Université de Pennsylvanie —, il s'agit d'un texte de 116 pages en grec et en latin, rédigé en caractères arabes. Des études consacrées aux versions en latin ont été réalisées

par des érudits tels que Feery et Shrewsbury, qui en ont inclus quelques traductions fragmentaires dans certains de leurs ouvrages.

Exemplaires existants

Le *Necronomicon* ayant très tôt été interdit et condamné à la destruction par l'Église, on n'en connaît plus aujourd'hui que cinq exemplaires, mais il en existe certainement d'autres dans des collections privées. Quand un nouvel exemplaire apparaît sur le marché, il est en général acheté très rapidement par une bibliothèque ou un collectionneur qu'intéresse avant tout sa rareté… ou sa sulfureuse réputation d'ouvrage blasphématoire. Ce genre d'ouvrage est tellement recherché, que le prix auquel il peut être vendu dépasse généralement les possibilités des étudiants qui s'intéressent sérieusement à l'occultisme. Rares sont ceux qui disposent de moyens suffisants pour acquérir un exemplaire de ce livre redoutable. Il convient par ailleurs de préciser que ceux détenus par des institutions publiques sont en très mauvais état et qu'il est souvent difficile d'obtenir l'autorisation de les consulter.

Les cinq exemplaires connus sont tous en latin. Quatre sont des éditions espagnoles de mauvaise qualité datant du XVIIe siècle, alors que le cinquième est le dernier spécimen existant de l'excellente édition allemande du XVIe siècle. Les éditions espagnoles sont possédées respectivement par la Bibliothèque Nationale de Paris, la bibliothèque de l'Université de Miskatonic d'Arkham, la bibliothèque Widener d'Harvard et la bibliothèque de l'Université de Buenos Aires. Le précieux exemplaire unique de l'édition allemande, quant à lui, se trouve au British Museum à Londres.

Bien que le dernier exemplaire en grec soit supposé avoir été détruit par les flammes pendant la période troublée des procès des sorcières de Salem (Massachusetts), il semblerait bien que d'autres subsistent encore, si l'on en croit certaines rumeurs persistantes. Ainsi, par exemple, un artiste new-yorkais du nom de Richard Upton Pickman serait censé en avoir possédé un. Si cette rumeur est bien fondée, ce livre a manifestement disparu en même temps que son propriétaire en 1926.

Il arrive aussi que l'on retrouve occasionnellement des copies manuscrites — souvent fort endommagées et incomplètes — de la version du docteur Dee. La plus récente trouvaille de cette sorte a été faite par l'Université de Miskatonic, qui possède depuis un exemplaire, presque complet, du *Necronomicon* de Dee. Le *Manuscrit du Sussex*, beaucoup moins rare, peut également être trouvé à l'université d'Arkham, ainsi que dans de nombreuses autres bibliothèques de quelque importance.

Les experts s'accordent généralement à penser qu'il n'existe plus aujourd'hui d'exemplaire original en arabe. Pourtant, certaines rumeurs prétendent qu'un tel exemplaire aurait refait surface à San Francisco peu avant le terrible tremblement de terre de 1906. En revanche, il a été prouvé dernièrement que le British Museum ne possédait pas de version en arabe.

Descriptions physiques

Les exemplaires imprimés qui subsistent sont tous au format in-folio. Les éditions latines d'Espagne et d'Allemagne mesurent 46 sur 28 cm et ont 802 pages (certains écrits laissent entendre à ce propos que la version en grec comptait beaucoup plus de pages). Ces ouvrages sont en caractères gothiques et leur texte est illustré de nombreuses gravures sur bois. Les reliures sont toutes différentes, comme cela était souvent l'usage pour les livres de cette époque, et reflètent les goûts personnels des premiers propriétaires de ces grimoires. (Jusqu'à la moitié du XIXe siècle, la plupart des livres étaient livrés par les imprimeurs sans reliures, enveloppés dans une feuille de papier.)

Le *Necronomicon* que l'on peut trouver au British Museum (voir illustration) possède une assez belle reliure en cuir datant du XVe siècle. Il a été imprimé en Allemagne et son texte est en bon état, bien qu'il manque malheureusement sept pages qui ont été découpées avec grand soin avant d'être retirées. Cet ouvrage faisait partie d'une des trois collections léguées au peuple d'Angleterre, qui sont à l'origine de la création du British Museum en 1753.

L'exemplaire détenu par la Bibliothèque Nationale de Paris est, quant à lui, en mauvais état. Sa reliure endommagée est en carton bouilli, comme cela se faisait souvent à l'époque. Le texte a lui aussi subi les avatars du temps : de nombreuses pages sont déchirées ou manquantes, alors que d'autres sont totalement illisibles car tachées par ce que l'on croit être du sang. Les circonstances de son acquisition sont auréolées d'un certain mystère, cet ouvrage ayant été déposé furtivement par un étranger en 1811. L'étrange donateur fut retrouvé le lendemain, mort empoisonné, dans un appartement infesté de rats.

L'exemplaire de l'Université de Buenos Aires serait arrivé en Amérique du Sud à la fin du XVIIe siècle. Bien qu'il ne soit pas en très bon état, il est particulièrement remarquable en raison des annotations rédigées avec des glyphes inconnues, en regard de son texte.

La bibliothèque Widener d'Harvard possède un *Necronomicon* en mauvais état. Sa reliure d'origine est très endommagée et craquelée. Le texte est complet, mais plusieurs pages se sont décollées, alors que d'autres sont devenues extrêmement fragiles. Une restauration est en cours.



Ce livre faisait partie de la collection du millionnaire américain Harry Elkins Widener, qui se le serait procuré peu de temps avant d'embarquer à bord du *Titanic* en 1912.

L'exemplaire de l'Université de Miskatonic fut acquis à la fin du siècle dernier par le jeune Dr Armitage qui venait alors tout juste d'être engagé. Il provient de la collection privée de l'homme d'affaires de Providence, Whipple Phillips, et a été doté d'une nouvelle reliure en peau de chèvre tannée au début du XVIIIe siècle. Un faux titre est gravé sur sa couverture : *Qanoon-e-Islam*. Le texte est complet, mais son état est plus ou moins bon selon les pages.

Howard Phillips Lovecraft

Une description de Lovecraft, de son cercle d'origine, et des mentions de quelques-uns des auteurs qui ont suivi.

Au cours des 46 ans de sa vie, Lovecraft a écrit 65 histoires (certaines en collaboration avec d'autres auteurs), des dizaines d'articles et d'essais, des centaines de poèmes et près de 100 000 lettres. Aussi étrange que cela puisse paraître, il n'a jamais employé l'appellation "Mythe de Cthulhu" pour désigner les nouvelles de son "cycle Cthulhu et Yog-Soth-oth" — comme il se plaisait à dire.

Bien que tous ses récits aient en commun certains lieux, personnages et artefacts, ils ne procèdent pas d'un dessein délibéré ou d'une quelconque mythologie préexistante. Ce n'est qu'à la fin de sa carrière — et sans doute à l'injonction de certains de ses correspondants les plus jeunes — que Lovecraft a commencé à intégrer dans ses nouvelles des éléments provenant de ses premières œuvres. Ainsi, dans "Le Cauchemar d'Innsmouth" (1931), les hybrides Profonds adorent Dagon, une créature qui n'était apparue que dans l'histoire portant son nom, en 1917.

De même, la cité fictive d'Arkham et son Université de Miskatonic, citées pour la première fois dans "L'Image dans la Maison Déserte" (1920) et "Herbert West, Réanimateur" (1921-1922), ne firent l'objet d'un véritable développement qu'à partir de "L'Abomination de Dunwich" (1928), puis dans "Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres" (1930), "La Maison de la Sorcière" (1932) et "Le Monstre sur le Seuil" (1933). "Les Montagnes Hallucinées" (1931) et "Dans l'Abîme du Temps" (1934-1935) contiennent une histoire détaillée de la Terre préhumaine et décrivent les entités extraterrestres qui ont visité et colonisé les planètes dans le passé. Certaines de ces races, comme les Fungi de Yuggoth et les Larves Stellaires de Cthulhu, étaient apparues dans des histoires antérieures et furent soigneusement intégrées à ces nouveaux récits

L'effroyable *Necronomicon*, une des créations les plus célèbres de Lovecraft, a lui aussi connu une lente évolution. Mentionné d'abord dans "Le Molosse" (1922), son auteur est Abdul Alhazred, un poète arabe qui était déjà apparu dans un récit antérieur, "La Cité Sans Nom" (1921). En fait, Alhazred était un surnom enfantin que H.P.L. s'était inventé à l'âge de cinq ans, après que son imagination avait été enflammée par la lecture d'un exemplaire des *Mille et Une Nuits* appartenant à son grand-père.

La paternité de l'expression "Mythe de Cthulhu" est généralement attribuée à August Derleth. Écrivain lui-même et fan de la première heure, ce dernier est à l'origine de la société d'édition Arkham House, entièrement vouée à la publication des œuvres de Lovecraft. Le sens exact de ce terme a depuis suscité bien des débats. De nombreux passionnés se sont notamment employés à relever les apparitions du Mythe dans les nouvelles de H.P.L., à définir un panthéon hypothétique composé de divinités étranges, à concevoir une histoire cohérente de notre univers et à tenter vainement d'expliquer toutes les facettes de cette création littéraire.

Dans le même temps, des dizaines, voire des centaines, d'écrivains professionnels ou amateurs ont continué à produire des histoires ayant pour thème central le Mythe de Cthulhu. Ils ont, au fil des années, développé des concepts originaux à partir de ceux de Lovecraft, parfois au mépris de toute cohérence. Chaosium a incorporé dans L'Appel de Cthulhu la plupart des inventions de l'auteur de Providence, ainsi que celles de quelques-uns de ses disciples, de manière à ce que les Gardiens puissent librement choisir leur propre conception du Mythe de Cthulhu.

Influences

Lovecraft n'eut guère de succès de son vivant. Et si, très tôt, une cohorte de fans avides — écrivains eux-mêmes, pour la plupart — s'est intéressée à lui, ses œuvres n'ont jamais eu droit qu'à des publications semi-régulières dans des magazines bon marché. Comme il ne jouissait pas d'une popularité comparable à celle d'un Seabury Quinn, il tirait l'essentiel de ses maigres revenus de travaux de révision et de réécriture exécutés pour le compte d'autres auteurs. Il a même été le "nègre" du roi de l'évasion Harry Houdini pour lequel il écrivit "Prisonnier des Pharaons" (1924). C'est grâce à des histoires publiées dans des fanzines, et plus tard dans Weird Tales, que Lovecraft entra en contact avec d'autres spécialistes des contes macabres.

C'est ainsi qu'il a connu des professionnels accomplis tels que Clark Ashton Smith et Robert E. Howard, ainsi que de talentueux débutants comme Derleth, Frank Belknap Long et le jeune Robert Bloch. Le destin a toutefois voulu qu'il ne rencontre personnellement qu'une poignée de ces confrères, mais cela ne l'a pas empêché de nouer de solides amitiés par le biais d'un volumineux courrier — car il affectionnait les longs discours épistolaires dans lesquels il abordait des thèmes aussi variés que la littérature, la philosophie et les sciences. Avant sa mort, le cercle de ses correspondants comptait des noms aussi connus que ceux de Henry Kuttner, C.L. Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price et Fritz Leiber. Certaines de ses lettres ont été compilées par Arkham House et publiées en cinq volumes aux États-Unis par Necronomicon Press (partiellement traduits par Christian Bourgois Éditeur en France. NdT). Des milliers d'autres sont conservées dans les archives de l'Université de Brown à Providence, ville natale de l'écrivain.

Les histoires et les mondes de fiction de Lovecraft, à l'instar de ceux imaginés par Smith, ont rapidement fait l'objet de longues discussions dans les milieux érudits. Et

il ne fallut pas longtemps pour que les deux écrivains s'empruntent mutuellement des idées et fassent référence à leurs œuvres respectives dans leurs récits. Ainsi, c'est à Smith que l'on doit des divinités telles que Tsathoggua, Atlach-Nacha et Abhoth, ou le grimoire magique connu sous le nom de *Livre d'Eibon*. C'est également lui qui a imaginé la civilisation préhistorique d'Hyperborée, que Lovecraft a souvent citée dans ses nouvelles. Mais il ne fut pas seul à collaborer à l'édification du Mythe de Cthulhu. Robert Howard — le père de Conan — donna naissance au terrifiant *Unausprechlichen Kulten* et à Justin Geoffrey, auteur de l'horrible *Peuple du Monolithe*. Ces créations furent aussitôt intégrées aux œuvres de H.P.L., qui ne manqua pas de parler de l'antique Cimérie d'Howard.

Le jeune Robert Bloch, quant à lui, est responsable de deux ouvrages blasphématoires : *De Vermiis Mysteriis* et *Le Culte des Goules*. Il s'est également permis de faire dévorer un personnage ressemblant beaucoup à H.P.L. par un vampire stellaire dans sa nouvelle "Le Visiteur Venu des Étoiles" (1935). Soucieux de lui rendre la pareille, le maître de Providence ne se contenta pas de reprendre plusieurs de ses idées, il fit aussi assassiner un certain Robert Blake dans "Celui Qui Hantait les Ténèbres" (1936). Frank Belknap Long, un ami de longue date, a participé à l'œuvre commune en apportant les Chiens de Tindalos et les Mangeuses d'Espace, ainsi que l'ignoble Chaugnar Faugn qui apparut dans "L'Horreur Venue des Collines", une histoire directement inspirée d'un rêve de Lovecraft.

C'est toutefois August Derleth qui a contribué le plus activement à étoffer les rangs des Grands Anciens, des Dieux Extérieurs et des races extraterrestres. Il continua à écrire des histoires basées sur le Mythe de Cthulhu bien après le décès de Lovecraft, intervenu en 1937. Il a ainsi donné naissance, entre autres, à Cthugha, au Peuple Tcho-Tcho, à Ithaqua et aux Habitants des Sables. Il a également situé bon nombre de ses récits dans des villes imaginées par son inspirateur — Arkham, Dunwich, Innsmouth et Kingsport — et inventé des personnages tels que le Dr Shrewsbury, qui employa la magie pour se rendre dans la gigantesque bibliothèque inhumaine qui tourne autour de l'étoile Celaeno. Bien que certaines des conceptions de Derleth soient critiquables — notamment son acharnement à créer un panthéon de dieux bons autour de Nodens ou ses tentatives visant à rattacher les Grands Anciens aux éléments alchimiques —, on doit lui être reconnaissant de n'avoir pas ménagé ses efforts afin que l'œuvre de Lovecraft soit toujours disponible dans les librairies au cours des décennies qui ont suivi sa mort.

Parmi les créations préférées de Derleth, citons encore Hastur, une grande créature qui serait emprisonnée sous les eaux du Lac de Hali, près de la ville de Carcosa, sur une planète du système d'Aldebaran. Bien qu'il ne cite Hali et Carcosa que brièvement dans un de ses premiers contes, Lovecraft vouait une réelle admiration à leur inventeur, Ambrose Bierce (1842-1914?), un journaliste américain qui fut aussi un pionnier de la littérature fantastique. Son auteur favori était toutefois Edgar Allan Poe (1809-1849), dont l'influence est nettement perceptible dans les nouvelles datant du début de sa maturité, comme "Je Suis d'Ailleurs" dont le style et le sujet même rappellent beaucoup ceux de Poe. Arthur Machen (1863-1947), dont la nouvelle "Le Grand Dieu Pan" (1894) développe un thème similaire à celui "L'Abomination de Dunwich", eut également une importance déterminante. Quant à Robert W. Chambers (1865-1933), la mystérieuse pièce de théâtre *Le Roi en Jaune* qui apparaît dans plusieurs de ses contes a probablement inspiré à H.P.L. le *Necronomicon*, les *Manuscrits Pnakotiques* et les autres grimoires maudits qui l'ont rendu célèbre. En fait, c'est Chambers qui a été le premier à emprunter à Bierce Carcosa et le Lac de Hali, ce qui a peut-être incité son admirateur de Providence à faire de même.

Quoi qu'il en soit, de tous les contemporains de Lovecraft, Lord Dunsany a certainement été celui qui a exercé sur lui la plus forte influence. C'est en effet la nouvelle de Dunsany "Les Dieux de Pegana" (1905) qui lui donnèrent l'idée de coucher ses rêves sur le papier et de concevoir un panthéon de dieux imaginaires. Enfin, Algernon Blackwood, un autre écrivain de son époque qu'il appréciait, s'est inspiré quant à lui de diverses légendes amérindiennes pour créer le Wendigo, qu'August Derleth intégra plus tard au Mythe sous le nom d'Ithaqua.

Lovecraft tel qu'en lui-même —

Bien que des désordres nerveux chroniques aient empêché Lovecraft de poursuivre une scolarité normale, il fut un enfant précoce et un lecteur vorace. Lorsque son père fut interné, sa mère et lui partirent s'installer chez M. Whipple, son grand-père maternel. C'est dans la bibliothèque de ce dernier qu'il découvrit les *Mille et Une Nuits*, les mythologies grecque et romaine, ainsi qu'Edgar Allan Poe. Il rédigea son premier conte, "La Petite Bouteille de Verre", à l'âge de six ans. C'est à la même époque qu'il rêva des effroyables Maigres Bêtes de la Nuit dépourvues de visages (il fit toute sa vie des rêves particulièrement impressionnants). Ses lectures développèrent en outre chez lui un goût pour l'époque géorgienne (1720-1830. NdT) qui lui resta jusqu'à sa mort.

Lovecraft, qui devait se décrire plus tard comme un "matérialiste invétéré", éprouvait également une grande attirance pour les sciences. En 1899, il se lança dans l'édition d'un petit journal intitulé *The Scientific Gazette*, auquel succéda rapidement *The Rhode Island Journal of Astronomy*. Pour vendre ces petites publications, il partait des journées entières à bicyclette faire du porte-à-porte. Son grand-père bien aimé mourut alors qu'il n'avait que treize ans. Son père, quant à lui, avait succombé à la maladie au Butler Hospital quelques années plus tôt, en 1898. Divers revers financiers ayant englouti la fortune des Whipple, la mère de Lovecraft et ses tantes furent contraintes de vendre la propriété familiale pour aller vivre dans des appartements plus modestes. Ce concours de circonstances affecta profondément l'enfant. Il dût être retiré du collège en 1905 et en 1908 en raison de ses problèmes nerveux, ce qui l'empêcha de passer ses examens de fin d'étude.

Lovecraft n'occupa jamais de véritable emploi rémunéré. Pour subvenir à ses besoins, il dut toujours se contenter des reliefs de la fortune familiale et des maigres revenus que lui procuraient ses occupations de "nègre" et de correcteur. Aristocrate dans l'âme, il fut toute sa vie tiraillée entre son désir de reconnaissance en tant qu'écrivain professionnel et des aspirations esthétiques détachées de toutes préoccupations matérielles. Pourtant, ses premières tentatives pour vendre ses histoires de fiction furent couronnées d'un succès inespéré. Edwin Baird, le rédacteur en chef de *Weird Tales*, accepta en effet les cinq premières nouvelles qu'il lui envoya. Cela lui valut d'apparaître au sommaire de neuf des onze numéros que publia cette revue entre la fin de 1923 et le début de 1925.



Malheureusement, les choses changèrent lorsque la direction de *Weird Tales* fut confiée à Farnsworth Wright. Ce dernier, malgré ses compétences indiscutables, n'appréciait pas Lovecraft et celui-ci essuya dès lors des refus de plus en plus fréquents. Ainsi, par exemple, "L'Appel de Cthulhu" — une nouvelle unanimement considérée comme "classique" — fut rejetée plusieurs fois avant d'être publiée. Les tentatives de H.P.L. pour se plier aux exigences commerciales du nouveau rédacteur en chef n'eurent guère plus de succès. Wright détesta "Les Montagnes Hallucinées" et "Dans l'Abîme du Temps", deux récits célèbres qui parurent finalement dans les pages d'un magazine concurrent, *Astounding Stories*. "L'Affaire Charles Dexter Ward", quant à elle, ne fut même pas publiée du vivant de Lovecraft. Ecœuré par toutes ces difficultés, celui-ci se résolut à ne plus proposer ses contes à des éditeurs. Et si "La Maison de la Sorcière" vit quand même le jour, c'est uniquement parce que Derleth soumit secrètement cette nouvelle à Wright en le suppliant de l'accepter.

Un cercle en pleine expansion—

Paradoxalement, c'est à la même époque que H.P.L. exécuta l'essentiel de ses révisions littéraires, qui s'apparentaient en fait à un vrai travail de nègre. Il n'était en effet pas rare qu'il rédige une histoire complète à partir de quelques vagues suggestions émises par un soi-disant "auteur". Ainsi, des nouvelles comme "La Malédiction de Yig" et "Le Tertre" de Zelia Bishop, "L'Horreur dans le Musée" et "Surgi du Fond des Siècles" d'Hazel Heald sont dues à plus de 90% à son talent. Et alors que Wright acceptait sans rechigner de tels récits, il persistait à refuser ceux que Lovecraft lui proposait sous son propre nom.

L'emprunt de divinités, grimoires et thèmes à d'autres écrivains étant alors une pratique courante, H.P.L. s'y adonna dans plusieurs de ses révisions. Deux nouvelles attribuées à Bishop ont pour cadre le sud-ouest des États-Unis et décrivent une race d'humanoïdes cavernicoles qui adorent Cthulhu... ainsi que Tsathoggua et Yig, deux créations de Clark Ashton Smith. Dans "Surgi du Fond des Siècles", l'existence de Ghatanothoa, une nouvelle divinité associée aux Fungi de Yuggoth, est révélée par *Les Cultes Sans Nom* de Robert E. Howard. Quant à "L'Horreur dans le Musée", elle nous permet de découvrir les Vagabonds Dimensionnels et un nouveau Grand Ancien : Rhan-Tegoth.

Les années 40 et 50 virent le Mythe de Cthulhu prendre de l'ampleur. Mais si Robert Bloch et James Wade-Wade ajoutèrent quelques pièces à l'édifice, c'est August Derleth qui contribua le plus à son développement en écrivant un grand nombre d'histoires originales et en réalisant des "collaborations posthumes" à partir des notes laissées par Lovecraft. Il fallut toutefois attendre 1964 pour que Ramsey Campbell donne une nouvelle impulsion au Mythe. Encouragé par Derleth, ce jeune Anglais publia *L'Habitant du Lac* (1964), un recueil de pastiches cthulhiens ayant pour cadre la Vallée de Severn, en Angleterre. Les créatures et les races originales décrites dans ces nouvelles, quoique distinctes de celles imaginées par H.P.L., avaient de nombreux points en commun avec elles.

Parmi ses créations les plus célèbres, citons Y'golonac, Glaaki, les Insectes de Shaggaï et toutes sortes de monstres plus ou moins divins. En 1971, un autre écrivain anglais, Brian Lumley, reprit le flambeau. C'est à lui que nous devons entre autres les Chthoniens, les mystérieux *Fragments de G'harne* et le sorcier Titus Crow.

De nombreux auteurs actuels reconnaissent avoir été influencés directement par Lovecraft : Gary Myers, Basil Cooper, T.E.D. Klein, David Drake et Thomas Ligotti. Beaucoup d'autres, à l'instar de Stephen King, ont également collaboré à des anthologies consacrées au Mythe de Cthulhu. Rares sont ceux qui peuvent prétendre ne rien devoir au maître de Providence.

Lovecraft est mort en 1937, à l'âge de 46 ans, des suites d'un cancer et de la maladie de Bright. Sa mère s'était éteinte en 1921, au bout de deux années passées dans l'établissement où son époux avait été interné avant elle. Après un bref mariage et un désastreux déménagement à New York, H.P.L. retourna en 1926 à Providence où il vécut avec deux tantes jusqu'à sa mort. S'il fut moins productif à la fin de sa vie, les nouvelles datant de cette époque comptent parmi ses meilleures. Il trouva néanmoins le temps de se rendre en divers lieux qui excitaient sa passion pour les antiquités : le Maine, Philadelphie, le Québec, St. Augustine, Charlotte, la Nouvelle Orléans, Salem et Nantucket. Il voyageait en bus, dormait dans des auberges de jeunesse et se nourrissait de gâteaux secs, de fromage et de haricots en boîte. Ses périples lui ont certainement permis d'assouvir son goût pour tout ce qui est ancien et décrépit...

Il ne fait aucun doute que Lovecraft était — à tous les points de vue — un étrange personnage. Prédisposé à l'hypocondrie et mûr avant l'âge, il s'attacha pendant toute son existence à des concepts sociaux et artistiques hérités des siècles passés et totalement incompatibles avec son temps. Allergique au froid et aux fruits de mer, c'était néanmoins un scientifique et un philosophe doté d'un esprit curieux et alerte. Il exerça un ascendant énorme sur la plupart de ses amis. Certains — encouragés et guidés par son érudition et ses théories absurdes — connurent une célébrité sans commune mesure avec celle dont a joui leur mentor de son vivant. Cinquante cinq ans se sont écoulés, mais ses œuvres n'ont rien perdu de leur efficacité et Lovecraft est plus connu qu'il ne l'a jamais été. Ceux qui le découvrent aujourd'hui — que ce soit grâce à des films, des jeux ou des bandes dessinées — sont aussi fascinés par ses créations bizarres et ses mondes cauchemardesques que le furent ses contemporains.



In rerum supernatura

"La Nature des Choses Surnaturelles", une exploration de l'influence du Mythe de Cthulhu comme en témoignent des indices dans divers langages.

par Phileus P. Sadowsky



Voici quelques notes concernant le *Necronomicon*, son auteur, le puissant Cthulhu et les indices prouvant que le Mythe était connu dès la plus haute Antiquité. Elles constituent un résumé des recherches accomplies par feu Herr Doktor Phileus P. Sadowski, professeur de littérature arabe et de philo-pseudologie à l'Université de Sofia, Bulgarie.

Le Necronomicon

Cet ouvrage clé est familier à beaucoup d'étudiants, bien que peu d'hommes vivants encore aujourd'hui aient eu la chance d'en étudier une édition originale. Des érudits tatillons ont en effet cru bon de maudire ce livre et d'en détruire toutes les copies existantes.

L'essentiel de ce nous connaissons sur ce grimoire provient des écrits du fameux écrivain de fiction H.P. Lovecraft. D'après les recherches qu'il a menées, il apparaît que le nom "Necronomicon" est en fait le titre d'une traduction grecque réalisée en l'an 950 de notre ère par Theodorus Philetas à partir d'un manuscrit original en arabe. Une version latine de l'ouvrage grec fut exécutée en 1228 par Olaus Wormius — que nous qualifierons "d'Aîné", afin d'éviter toute confusion avec l'érudit homonyme qui vécut au XVIe siècle — et c'est la seule qui ait survécu jusqu'à nos jours. On peut trouver une analyse consacrée aux travaux de l'écrivain de Providence dans *Lovecraft : Une Biographie* de L. Sprague de Camp (livre publié en France par NéO).

Le titre grec "Necronomicon", qui a été conservé pour la version latine, peut se traduire approximativement par "choses ayant trait aux coutumes, pratiques ou lois de la mort" (de *nekros*, "la mort" et *nomos* signifiant "coutumes, pratiques ou lois"). Le titre original arabe de cet ouvrage était en fait *Kitab Al-Azif*, "le livre des hurlements des démons/Djinns du désert" ou, plus poétiquement, "le livre de Celui qui s'approche".

Le nom de l'auteur

Lovecraft a commis dans sa description du livre une erreur qui ne lui est pas directement imputable. Elle résulte en effet d'une mauvaise transcription du manuscrit moyenâgeux, mais il convient néanmoins de la corriger ici. L'auteur du Necronomicon serait censé être un Arabe dément, mort aux alentours de 738 après J.-C., appelé "Abdul Al-Hazrad". Or, aucun Arabe qui se respecte n'aurait jamais accepté d'être affublé d'un tel patronyme. Bien que dans les livres de fiction anglo-saxons, "Abdul" soit le plus populaire des prénoms arabes, ce n'en est pas un. *Abd* signifie en fait "serviteur" ou "adorateur". Ainsi *Abd al-Malik* veut dire "esclave du roi", *Abd al-Rahman* (ou *Abdurrahman*) veut dire "adorateur de celui qui est généreux" et *Abd Allah* — que l'on orthographie plus communément en français "Abdallah" — signifie "adorateur ou esclave de Dieu". Dans tous ces noms "Al" ou "ul" correspond à l'article "le". "Allah", par exemple, se traduit par "le (seul) Dieu". *Abdul* signifie donc "l'adorateur/l'esclave de…", ce qui n'a aucun sens en arabe, car il faudrait un nom après ce terme.

De toute évidence, le nom *Abdul Al-Hazrad* est une erreur de transcription due, soit à Theodorus Philetas, soit — et c'est plus probable — à Olaus Wormius l'Aîné qui ne connaissait pas l'arabe et réalisa la version latine de l'ouvrage grec. Le vrai nom de l'auteur du Necronomicon est en fait *Abd al-Hazred.*

Hazred n'est pas un mot arabe. Il s'agit probablement d'une altération textuelle à partir de laquelle il doit être possible de retrouver le terme original. Les écrivains médiévaux ne comprenaient que partiellement les langues étrangères et n'avaient aucun dictionnaire bilingue à leur disposition. Ils se trompaient souvent dans leurs traductions et se fiaient beaucoup à la prononciation des mots. C'est ainsi, par exemple, que l'arabe *hashisheen* donna *assassinus* en latin, avant de devenir "assassin" en français. C'est sans doute ce qui s'est également produit pour *Hazred* et j'incline à penser que le substantif originel était *Azrad*, un mot dérivé du verbe arabe *zarada* qui signifie "étrangler ou dévorer". Le nom correct de l'auteur du *Necronomicon* est selon toutes probabilités *Abd al-Azrad*, que nous pourrions traduire par "l'adorateur du Grand Étrangleur ou du Grand Dévoreur".

Un couplet célèbre

Il est souvent fait référence à un fameux verset, dont le texte original recèle des informations importantes relatives au culte de Cthulhu qui sont restées ignorées jusqu'à ce jour. C'est ce que j'ai pu constater en étudiant le manuscrit arabe N° 2781 de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei… qui n'est en fait rien d'autre qu'un exemplaire de la première édition du *Necronomicon.*

Lovecraft a traduit ainsi ce célèbre couplet…

N'est pas mort ce qui à jamais dort,
Et au long des ères peut mourir même la mort.

لا صينا ما قادرا يتبقى سرمدى
فإذا يجيء الشذاذ الموت قد ينتهى

L'original arabe

Dans le texte original, la métrique de ces deux lignes s'établit comme suit (les "/" indiquent les syllabes accentuées) :

-/- -/- -/- -/-

En arabe phonétique cela correspond à :

la mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi
fa itha yaji ash-shuthath al-mautu qad yantahi

Si l'on fait abstraction de toute considération poétique, une possible traduction littérale donnerait :

Cette chose n'est pas morte qui a la capacité
de continuer à exister éternellement,

Et si les (choses, temps ?) anormaux (bizarres, étranges)
arrivent, alors la mort peut cesser d'être.

L'expression *yaji ash-shuthath* semble faire allusion à un mystère plus profond. Elle est au pluriel et signifie littéralement "les anormaux", ce qui peut, selon le contexte, se référer à des êtres ou à des choses. *yaji*, en revanche, veut tout simplement dire "viennent" ou "sont en train d'arriver". En arabe courant, le son doux "j" est souvent prononcé comme un "G" sonore et il arrive fréquemment que les dernières voyelles d'un mot soient abandonnées et que les mots soient liés à tort et à travers, comme nous le faisons parfois en français. Ainsi, cette expression en arabe érudit peut très bien être prononcée *yag-shuthath* et devenir, après une altération mineure des voyelles, le Yog-Sothoth lovecraftien.

Nous nous trouvons certainement confrontés ici à un passage extrait d'un rituel extrêmement ancien utilisé par des sorciers arabes. Ceux-ci devaient psalmodier lors de leurs cérémonies impies *Yag-shuthath ! yag-shuthath !*, ce qui voulait dire : "Ceux (les temps ?) qui sont anormaux arrivent !". Il s'agit là d'une évidente référence au retour des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs, qui est l'objectif principal poursuivi par les adorateurs de Cthulhu, comme l'ont démontré Legrasse, Armitage et quelques autres.

Le Necronomicon hongrois[1]

Ce manuscrit est catalogué sous le nom de *Kitab Al-Azif*, manuscrit arabe N° 2781 de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei. Il mesure 21 cm sur 16 et est rédigé sur un parchemin rugueux qui est partiellement décomposé et mangé par les vers. Il porte également des traces de brûlures sur son coin inférieur droit, comme s'il avait été jeté au feu, puis sauvé avant d'être complètement consumé.

Le texte est rédigé d'une main tremblante, peut-être celle d'un vieillard, en tout cas le copiste n'était pas un scribe professionnel. Le type de parchemin et la calligraphie permettent d'affirmer que ce document date du VIIIe siècle ap. J.-C. et qu'il provient probablement de Syrie ou d'Irak. Du fait de son état de décomposition avancée, seuls certains fragments du texte peuvent être déchiffrés avec une relative certitude. Ils sont toutefois suffisants pour permettre la reconstitution des noms arabes originaux de nombreuses divinités du Mythe de Cthulhu en faisant appel à quelques notions de philologie.

Le texte original d'Abd al-Azrad a connu plusieurs révisions en arabe avant d'être traduit en grec, puis de grec en latin et, enfin, de latin en anglais. Il faut également savoir que ce redoutable ouvrage occulte est devenu rapidement si réputé, qu'un grand nombre de copies apocryphes en ont été réalisées au fil des années par des charlatans qui n'avaient aucune connaissance du Mythe, mais qui voulaient néanmoins en tirer profit.

Plusieurs livres portant le titre de *Necronomicon* ont également été récemment publiés dans notre langue, chacun prétendant être la traduction littérale de l'original. Il y a même eu au moins une édition en collection de poche ! Aucune de ces publications n'a évidemment le moindre rapport avec le véritable manuscrit, à l'exception, peut-être, d'un recueil de peintures de H.R. Giger qui en respecte parfaitement l'esprit.

Références postclassiques aux entités du Mythe dans divers langages

La traduction des noms propres posait de nombreuses difficultés à l'époque médiévale. Les noms arabes apparaissent souvent sous des formes corrompues — Al-Qahira a ainsi donné "Le Caire" — notamment parce que les voyelles étaient rarement précisées dans cette langue, seules les consonnes étant ordinairement notées. Les lecteurs étrangers non avertis se trouvaient donc confrontés à plusieurs prononciations possibles pour un même mot. D'autant que les syllabes se prononçaient de manières différentes selon les dialectes régionaux. On peut alors mieux comprendre qu'il se produise d'étranges transformations quand des noms sont transcrits d'une langue dans une autre. C'est certainement ce qui s'est produit pour les noms des entités associées traditionnellement au Mythe de Cthulhu, tels qu'ils apparaissent dans les diverses éditions du *Necronomicon*.

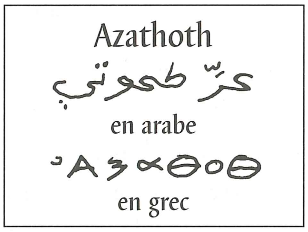
Azathoth

Azathoth, le Sultan des Démons, règne sur les Dieux Extérieurs si l'on en croit le Mythe de Cthulhu. Son nom est apparemment composé de deux parties différentes *aza* et *Thoth*. Il y a un rapport évident avec l'ancienne divinité égyptienne *Tahuti*, dont le nom est indûment prononcé Thoth en grec. *aza* est une légère corruption verbale du mot arabe *izzu* qui signifie "pouvoir, puissance ou force". En arabe, ce nom devait donc s'écrire *izzu Tahuti*, ce qui veut dire "Pouvoir de Thoth". Apparemment, Theodorus Philetas a traduit *Tahuti* en utilisant la forme grecque qui lui était plus familière : "Thoth". C'est ainsi que naquit le vocable grec Azathoth qui fut par la suite utilisé pour désigner en latin et en français la divinité en question.

Latin : *Azathoth*

Grec : *azathoth*

Arabe : *Izzu Tahutiz*



Thoth et Tahuti étaient aussi deux "noms de code" employés par les sorciers lorsqu'ils désiraient faire secrètement allusion à Nyarlathotep, l'entité du Mythe de Cthulhu la plus adorée dans l'ancienne Égypte. Une fois traduit et interprété correctement, *Azathoth* signifie "Pouvoir de Nyarlathotep", cette dernière créature étant censée exécuter tous les ordres d'Azathoth, ce qui fait d'elle son "pouvoir" ou son "agent". Azathoth exerce donc bien un ascendant sur Nyarlathotep.

Chthoniens

Chthonien est une latinisation du mot grec *xthonios*, qui signifie "celui qui habite sous la terre", ce qui correspond tout à fait à ce que sont les Chthoniens tels que les

décrit le Mythe de Cthulhu. Le nom arabe employé dans la version originale du *Necronomicon* est *al-ghariyun* qui veut dire littéralement “ceux des cavernes”, le singulier de ce mot étant *ghari* traduisible par “d'une caverne”.

Latin : *chthonius*

Grec : *xthollios*

Arabe : *al-ghariyun*

> **Chthoniens**
> الغاريون
> en arabe
> χθονιος
> en grec

L'endroit cité comme étant celui où est apparue le plus souvent la race chthonienne est la cité de G'harne, située en Afrique du Nord. Les similitudes existant entre le nom G'harne et le vocable arabe *al-ghariyun* sont si évidentes qu'elles se passent de commentaire.

Sombres Rejetons de Shub-Niggurath

Ce nom a subi de nombreuses altérations au cours de ses traductions successives en grec, latin et anglais. Il s'agit en fait d'une combinaison de diverses épithètes appartenant à ces langues. Une partie du problème qui se pose à nous provient du fait que le nom Shub-Niggurath, que l'on pense en général faire référence à la “Mère” des Sombres Rejetons, est peut-être tout simplement un titre que ces créatures se sont elles-mêmes attribué. Leur géniteur étant plus connu sous le nom de “Chèvre Noire (ou Bouc Noir) des Bois Aux Mille Chevreaux”.

Latin : *juvenis nigritiae*

Arabe : *ash-shubab al muthlimun*

> **Sombre Rejeton**
> الشباب المظلمون
> en arabe

On comprend mieux la signification de ce nom si on le décompose en plusieurs phrases. “Shub” s'écrit certainement en arabe *shabb*, ce qui signifie “jeunesse” ou “jeune homme”. Ce mot a certainement un rapport avec le terme “rejeton” employé dans “Sombre Rejeton”. “Niggurath”, pour sa part, paraît être une altération du mot latin *nigritiae* qui veut dire “noirceur”. Ainsi, Shub-Niggurath semble être la combinaison de termes arabes et latins signifiant “Rejeton de Noirceur” et désigne donc un Sombre Rejeton. Le nom employé par Abd al-Azrad pour ces entités est, au singulier, *ash-shabb al-muthlimu*(“le sombre petit”), qui donne au pluriel *ash-shabb al-muthlimun*. Malheureusement la partie du *Necronomicon* grec consacrée à ce sujet est pratiquement illisible, car elle a été considérablement endommagée par l'humidité, la moisissure et les vers. Nos difficultés seraient partiellement résolues si nous savions exactement comment Theodorus a traduit la phrase arabe en grec, mais nous l'ignorons.

Comment ce barbarisme latino-arabe a-t-il pris forme? Au moment de la chute de l'Empire romain, la langue latine classique se dégrada et prit la forme de nombreux dialectes qui sont à l'origine du français, de l'italien, de l'espagnol, du roumain et du romanche modernes. Un certain nombre d'idiomes de ce type se développèrent également dans l'Italie médiévale — l'italien moderne est seulement issu du dialecte florentin, mais il en existe beaucoup d'autres dans la péninsule. L'expression latine originale employée pour désigner les Sombres Rejetons est *juvenis nigritiae*, qui peut être traduite littéralement par “la jeune créature de noirceur”.

Il semblerait que les Sombres Rejetons aient été adorés par des sectes décadentes de l'Italie médiévale, vouées au culte de la fertilité. Ces adorateurs désignaient leurs dieux par l'expression *juvenis nigritiae.* Lorsque les Sarrasins envahirent la Sicile dans le courant du IXe siècle, leur langue et leur culture dominèrent toute cette île. Cette dernière était manifestement un bastion du culte des Sombres Rejetons et certains immigrants arabes se convertirent cette religion. Ils altérèrent l'expression latine en traduisant *juvenis* par *shabb,* et en transformant la prononciation de *nigritiae* en *Niggurath.* Quand Olaus traduisit en latin le *Necronomicon* en 1228, il connaissait apparemment le culte sicilien et il employa donc l'expression Shubb-Niggurath pour désigner les Sombres Rejetons. Cette terminologie était en effet peut-être connue par quelques érudits et hommes d'église italiens. L'expression est passée sans modification de la version d'Olaus à celle en anglais.

Quel peut donc être le nom arabe de la créature de la mythologie cthulhienne connue (sans doute à tort) sous le pseudonyme Shub-Niggurath? Dans le texte du *Kitab Al-Azif,* la phrase “Chèvre Noire des Bois Aux Mille Chevreaux” est souvent remplacée par *Al-Ma'iza as-Sauda al-Ghabati* (“La Chèvre Noire des Bois”) ou par *Umm ash-Shabab al-Alf* (“La Mère Aux Mille Petits”).

Goules

Les Goules mentionnées dans le Necronomicon sont directement apparentées à la *ghul*, une créature mythique des légendes arabes.

Arabe : *ghul*

> **Goules**
> غول
> en arabe

Selon plusieurs sources arabes, la *ghul* possède une forme humanoïde mâtinée de certaines caractéristiques canines ou monstrueuses. Cette créature hante les tombes et les cimetières, où elle se repaît de cadavres, et tente souvent d'attirer les passants. Cette description correspond tout à fait à celle des Goules que l'on trouve dans la littérature consacrée au Mythe de Cthulhu.

Nyarlathotep

Nyarlathotep est le seul nom du Mythe dont on peut avec certitude établir l'origine égyptienne. C'est en effet la contraction de la phrase *ny har rut hotep*, qui signifie “Il n'y a pas de paix (sécurité, repos) à la porte”. Ce titre semble impliquer que Nyarlathotep, en tant que messager des Dieux Extérieurs, est une sorte de “point de passage” entre les univers, et plus spécialement entre leurs dimensions et la nôtre… en tout cas, c'est ainsi que les adorateurs de l'Égypte antique voyaient les choses.

Ces anciens adorateurs de Cthulhu employaient également le nom du dieu égyptien Tahuti (ou Thoth) pour désigner Nyarlathotep, puisque les deux divinités occupaient les mêmes fonctions dans leurs panthéons respectifs.

Latin : *Nyarlat hotep*

Grec : *niarlat hotep*

Arabe : *niyharlat hotep*

Égyptien : *ny har rut hotep*

> **Nyarlathotep**
> نيارلت حطب
> en arabe
> 
> en égyptien
> νιαρλατ ϩοτεπ
> en grec



On peut comprendre les altérations qu'a subies ce nom quand on sait qu'en égyptien la lettre correspondant à "L" (représentée par un lion couché) était également employée pour le son grec "r". Le "r" de Cléopâtre s'écrivait avec le même hiéroglyphe. Quand Abd al-Azrad (ou le responsable de la translitération en arabe, quel qu'il puisse être) a lu la phrase *ny har rut hotep*, il a confondu le "r" de *rut* avec un "l", ce qui donna en arabe *niharlat hotep*.

Comme, en grec, la lettre H ne peut être employée qu'au début d'un mot, Theodorus ne put donc pas effectuer la translitération du "h" de *niyharlat* et il fut contraint de transformer ce mot en *niarlat*. Olaus Wormius l'Aîné altéra encore le nom en remplaçant la lettre I par son homophone Y, et les traducteurs anglais achevèrent le processus en contractant en un seul mot ce qui était à l'origine une phrase.

Shuddle M'ell

Shudde M'ell, le souverain des Chthoniens, est désigné dans le *Necronomicon* arabe par l'expression *al-Mu'ell* (ou *al-Mu'ill*), qui veut dire "Celui qui Cause la Destruction".

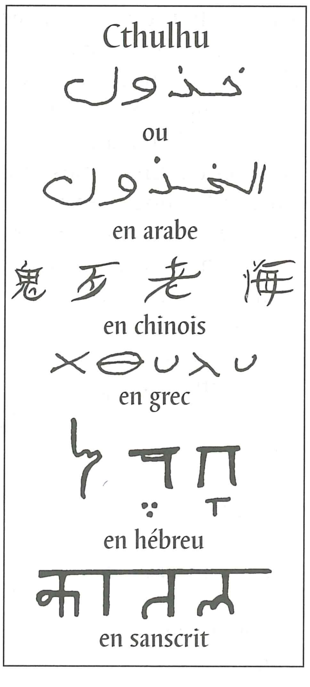
Arabe : *al-Mu'ell*



La "destruction" à laquelle il est fait référence correspond sans doute au pouvoir qui permet aux Chthoniens de provoquer des tremblements de terre. Le mot "Shudde", quant à lui, est très certainement une déformation de l'arabe *shidda*, qui signifie "violence". Par conséquent, Shudde M'ell (ou, pour être plus exact, *shidda al-Mu'ell*) fait seulement allusion aux séismes que peut causer cette divinité et ses serviteurs les Chthoniens ; en clair : les tremblements de terre sont les manifestations de la violence (*shidda*) du dieu *al-Mu'ell*.

Cthulhu dans le monde entier

Le nom Cthulhu résulte d'une tentative de translitération d'un mot arabe particulièrement ardu, qui apparaît fréquemment dans le manuscrit original du *Necronomicon* et dont la forme grecque est *xthulhu*. Bien qu'il s'agisse d'un vocable difficile à prononcer en anglais, en latin ou en grec, ce mot a un sens bien précis. Dans la version arabe du *Necronomicon*, Cthulhu est parfois appelé aussi *Khadhulu*.



Latin : *Cthulhu*

Grec : *xthulu*

Arabe : *Khadhulu* ou *al-Khadhulu*

En arabe, *khadulu* signifie "celui qui abandonne ou délaisse". Ce terme est employé par le prophète Mahomet dans les versets 25 : 29 du *Coran*, où il est dit que "Pour l'Humanité Satan [*Shaytan* en arabe] est Khadhulu". Les commentateurs musulmans ont traditionnellement considéré que ce passage signifiait que "Satan est celui qui abandonne l'Humanité", et donc qu'au jour du Jugement Dernier, Satan se désintéressera de ceux qui l'ont suivi au cours de leur vie.

Le terme *Khadhulu* est toutefois très souvent utilisé dans la version arabe du *Necronomicon* pour désigner une divinité puissante et il a donné respectivement en grec et en latin *xthulhu* et *Cthulhu*. Il semble donc possible de traduire le verset du Coran par "pour l'Humanité Satan est Cthulhu". On établit ainsi une corrélation entre le dieu Cthulhu vénéré par une secte païenne arabe antérieure à Mahomet, et le Satan de la tradition judéo-chrétienne. Il semble par ailleurs que le centre névralgique du culte de Cthulhu de l'Arabie pré-islamique ait été la fameuse Cité Sans Nom, appelée également la Cité d'Airain ou Irem aux Nombreuses Colonnades" — en arabe : *Iram dhat al-imad*.

Il convient cependant de savoir que divers rapports font état de petites tribus isolées du Groenland qui emploient un mot proche de "Cthulhu" pour désigner une divinité pré-chrétienne. Or, il est hautement improbable que ces indigènes aient eu connaissance du *Coran* ou de la traduction réalisée par Wormius du *Necronomicon*. Peut-être que Cthulhu est le vrai nom de cette entité, auquel cas sa similitude avec le mot *khaduhulu* a conduit ses adorateurs arabes à employer un terme qu'ils pouvaient comprendre.

Les cultures sémites notamment, partout au Moyen-Orient, ont conservé des traces d'un ancien culte voué à Cthulhu. Une des plus vieilles langues sémitiques, l'assyrien, qui remonte au second millénaire avant J.-C., fait ainsi clairement référence à ce culte. Dans cette langue, un mot courant pour "démon" est *alu'u* [2]. Lorsqu'on le combine avec le mot *khatu* qui signifie "menaçant, mauvais"[3], on obtient alors l'expression *khatu alu'u* qui sur le plan de la philologie est clairement apparentée à "Cthulhu". Un ancien scribe babylonien a un jour fait référence à *alu'u lemnu sha pa la ishu atta* qui veut dire "l'*alu'u* (démon) qui n'a pas de bouche" [4]. Il peut s'agir là d'une allusion à Cthulhu en personne, puisque son visage n'est qu'un amas de tentacules, ce qui lui donne l'apparence d'un démon sans bouche. Même si ce n'est pas le cas, la connotation particulièrement horrible de cette expression atteste sans aucun doute possible son origine cthulhienne.

L'hébreu, une autre vieille langue sémitique, fait également des allusions voilées au culte de Cthulhu. On doit cependant rester prudent en ce qui concerne les interprétations possibles, car les textes hébraïques les plus anciens que nous possédions font partie de la *Bible*, dont les auteurs ne pouvaient être en tout état de cause que des adversaires des adorateurs cthulhiens. Le prophète Isaïe, qui vécut au VIIIe siècle avant J.-C., a cependant écrit "Désormais je ne regarderai plus un homme parmi les habitants de chadhel" (Isaïe 38 ; 11).

Hébreu : *chadel*

Le dernier mot de ce verset, *chadhel*, est directement apparenté au plan de la sémantique à l'arabe *Khadhulu*. On considère généralement que ce vocable est un euphémisme pour Sheol ou Enfer[5]. Cependant, si l'on admet que ce mot est en fait un nom propre, la signification du verset change alors du tout au tout. Il est en effet plus que probable que *chadhel* est une antique forme hébraïque du nom Cthulhu, puisque le *dh* hébreu est un phonème

emphatique équivalant au *th* anglais, une forme aspirée correspondant au même son. “Les habitants de chadhel” peut alors signifier “ceux qui habitent avec chadhel” ou “les gens de chadhel” (c.-à.-d. Cthulhu), la référence à une secte cthulhienne devient aussitôt évidente. Le verset cité précédemment devrait donc être traduit par : “Je ne regarderai plus un homme du peuple de Cthulhu”, ce qui équivaut à une forme d’imprécation rituelle — bien méritée — adressée aux adorateurs de Cthulhu. Le nom chadhel avait pour les Hébreux une consonance tellement terrifiante, qu’au Moyen Âge, il devint synonyme d’enfer, ce qui fut à l’origine de l’interprétation erronée que nous faisons aujourd’hui du verset d’Isaïe.

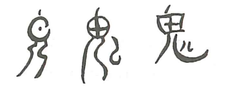
Les langues indo-européennes font également mention de l’effroyable Cthulhu. Ainsi, par exemple, le mot sanscrit *katala* était employé pour désigner un énorme poisson ou monstre marin[6].

Sanscrit : *katala*

Ce mot correspond en réalité à la prononciation en sanscrit du nom Cthulhu, qui, de toute évidence, est bien un monstre marin.

Après translitération des idéogrammes chinois, le nom Cthulhu donne :

Chinois : *kui tai lao hai.*



Évolution de kui

Leur signification respective est : *kui* (démon), *tai* (mauvais), *lao* (ancien) et *hai* (océan)[7]. En français idiomatique, ils forment donc la phrase : “ancien démon redoutable de l’océan”.

L’évolution de ce nom à partir de la forme archaïque de *kui* est particulièrement intéressante. Les caractères du chinois mandarin se développèrent à partir de pictogrammes qui symbolisaient un mot ou un concept. Par la suite, ces idéogrammes devinrent de plus en plus abstraits pour aboutir à l’actuel alphabet chinois. Le caractère correspondant à *kui* connut ainsi l’évolution présentée en encadré (les symboles sont classés par ordre chronologique de la gauche vers la droite)[8].

Les érudits reconnaîtront aisément dans ces symboles des représentations rudimentaires de Cthulhu lui-même, comprenant notamment les tentacules qui pendent de sa tête. Nous pouvons donc en tirer la conclusion que le caractère générique chinois désignant les démons, *kui*, s’est développé à partir de très anciennes tentatives visant à représenter Cthulhu. La présence de cette créature en Chine doit remonter à des temps très reculés, pour qu’elle ait influencé aussi profondément le langage de cette nation.

Conclusion

Il existe des traces d’anciens cultes dédiés à Cthulhu dans les écrits de toutes les principales civilisations du Vieux Monde. Ainsi, chez les Assyriens de Mésopotamie, *khatu alu’u* signifie “méchant démon” ; chez les Hébreux de Palestine, *chadhel* est un synonyme du mot “enfer” ; pour les Arabes *Khadhulu* est “Satan le délaisseur” ; pour les Hindous *katala* est un “monstre marin” ; pour les Chinois *kui tai lao hai* est “l’ancien démon effroyable de l’océan”. Toutes ces appellations cataloguent Cthulhu comme un être malfaisant. Il n’y a qu’en Égypte qu’il n’a pas été possible de trouver des références au culte de Cthulhu. La religion vouée à Nyarlathotep (sous le couvert de Thoth) a peut-être éliminé tous les cultes concurrents.

La vaste propagation du culte de Cthulhu — le seul dieu dont on sache qu’il a été vénéré simultanément dans les trois principaux berceaux de la civilisation antique — a jusqu’à présent été complètement ignorée par les érudits. On peut donc se poser la question suivante : si une religion aussi puissante est parvenue à se dissimuler avec autant d’efficacité durant l’Antiquité, n’est-il pas possible qu’aujourd’hui encore d’obscènes rituels soient pratiqués dans des lieux reculés en l’honneur de ce démon extraterrestre

Notes complémentaires

1 Chose étonnante, ni le document en question, ni le numéro de catalogue correspondant n’existent plus. Nous devons donc nous fier entièrement à la réputation sans tache de Herr Doktor Sadowski quant à la véracité de ses dires.

2 Ignace J. Gleb et autres. *The Assyrian Dictionary* (Chicago University Press, 1964, en cours de révision). Volume 2, pp. 355 et suivantes.

3 *Ibid.*, vol. 6, p. 158. Si ce mot est prononcé rapidement en avalant les syllabes (comme c’est souvent le cas quand on parle), il est facile de reconnaître dans *Khatulu’u* une variante de *Cthulhu.*

4 *Textes cunéiformes tirés de tablettes babyloniennes,* 1627:8.

5 *Gesenius’ Hebrew-Chaldee Lexicon* (Eerdmans, 1982), p. 262.

6 Monier Monier-Williams, *Sanskrit-English Dictionary* (version révisée de l’éd. 1899 : New Delhi, Munshiram Manohalal, 1981), p. 270a.

7 Ces caractères chinois peuvent être examinés dans les ouvrages suivants : *Dictionnaire Analytique de Chinois et Sino-Japonais* de Bernard Karlgren (New York : Dover, réimpression de l’édition parisienne de 1923) auquel nous nous référons ci-dessous à l’aide du sigle *DAC*, et *Chinese Characters* de L. Wieger (Dover, éd. 1965 réimpression de l’éd. 1915), sigle de référence *CC*. En ce qui concerne les caractères spécifiques : *kui* (ou *kuei*) = “démon, esprit” *DAC* 460, *CC* 548 ; *tai* = “méchant, mauvais” *DAC* 959 ; *lao* = “vieux, ancien” *DAC* 515, *CC* 88 ; *shai* = “mer, océan” *CC* 595.

8 Ces pictogrammes sont analysés pp. 112 et 548 dans le *CC.*

Troubles mentaux

Une liste de nombreux désordres mentaux, de la schizophrénie à divers troubles de la personnalité.

La terminologie change rapidement. Un psychiatre des années 20 reconnaîtrait une partie de ces termes, mais d'autres le déconcerteraient. Les expressions du siècle dernier se sont étrangement dépréciées, et quelqu'un de "lunatique", par exemple, n'intéresse plus la médecine

Schizophrénie et autres désordres psychotiques

En général, les médications psychiatriques sont d'une grande utilité dans le traitement de ces troubles. Les comportements symptomatiques, en l'absence de tels traitements, devraient s'accompagner d'une réduction des compétences quand l'intensité du trouble le justifie.

Schizophrénie (troubles schizophréniformes, démence précoce) : forte diminution des capacités de concentration mentale; réduction de moitié de toutes les compétences nécessitant de la concentration. Les symptômes possibles incluent illusions bizarres, paranoïa, hallucinations auditives, discours incohérent, détachement émotionnel apparent, repli social, comportement bizarre et disparition du sens de soi.

Troubles psychotiques : des syndromes comportementaux et culturels intéressants ont été répertoriés. Dans le Syndrome de Capgras, par exemple, chaque personne est perçue comme ayant été remplacée par un imposteur. Dans le Syndrome de Cotard (délire de négation), non seulement le malade est convaincu que ses possessions et son statut ont été emportés, mais que son corps perd littéralement du sang et que son cœur, ses intestins, etc. commencent à pourrir. Dans la psychose autoscope, un fantôme suivrait et imiterait les mouvements de la personne. Il existe de nombreux autres comportements de ce genre, et l'on peut en imaginer de nouveaux en jouant sur les métaphores appropriées.

De nombreux syndromes de type culturel sont plus brefs :

Amok — Malaysia. Une explosion de violence et de comportement agressif ou meurtrier, dirigée contre les gens et les propriétés. L'épisode déclenche ensuite l'amnésie, un retour à la conscience et l'épuisement. Le sujet utilise toutes les armes qui lui tombent sous la main. (L'*Ahade idzi be* en est l'équivalent navajo.)

Bouffée délirante — Afrique de l'Ouest, Haïti. Explosion soudaine de comportement agressif et agité, confusion marquée, parfois accompagnée d'hallucinations visuelles ou auditives, ou de paranoïa.

Brain fag — Nigeria. Concentration altérée et sentiment de fatigue; douleur dans le cou et la tête; sensation d'avoir des vers qui rampent dans le crâne. Généralement attribué à la sorcellerie.

Ghost sickness — Navajo. Faiblesse, perte d'appétit, sensation d'étouffement, cauchemars et sensation envahissante de terreur. Considéré comme un envoi de sorciers ou de puissances surnaturelles malveillantes.

Piblokto — Inuit. "Folie arctique" dans laquelle le malade se débarrasse de ses vêtements en les déchirants et s'enfuit sur la neige en hurlant comme un animal. (*Myriachit*, Sibérie)

Susto — Espagne. Une variété de symptômes somatiques et psychologiques, attribués à un incident traumatisant si effrayant qu'il sépare l'esprit de la victime de son corps.

Taijin kyofusho — Japon. "Face-à-face", anthropophobie, une intense anxiété en présence d'autres personnes; crainte que sa propre apparence, odeur ou comportement soit répréhensible.

Voodoo death — Haïti, Caraïbes. Croyance qu'une malédiction ou un sortilège peut entraîner le malheur, l'infirmité et la mort par des mécanismes "spirituels". La victime fait bien souvent le jeu du sorcier en refusant de manger et de boire, d'où symptômes de sous-alimentation et déshydratation. (*Mal peusto*, Espagne).

Wacinko — Sioux. Colère, repli sur soi, mutisme et immobilité, conduisant à la maladie et au suicide.

Syndrome du Wendigo — Cree, Ojibwa, Salteaux. La personne affligée croit qu'elle est une personnification du Wendigo, une créature cannibale au cœur de glace. Voir *Ithaqua* dans le chapitre "Créatures".

Trouble paranoïde partagé (convictions délirantes partagées, *folie à deux*) : le personnage adopte le système délirant d'un autre paranoïde à force d'être en contact avec lui.

Troubles de l'humeur

Dépression : Les symptômes sont changement d'appétit, perte ou prise de poids, manque ou excès de sommeil, apathie, sentiment de manque de valeur ou de culpabilité et pensées suicidaires, hallucinations, idées fausses ou stupeur. Les compétences sont réduites de 10 à 30 %. Inclination éventuelle à la consommation d'alcool ou d'autres substances dans une tentative d'automédication.

Manie : Le personnage se montre d'une humeur euphorique constante ou éventuellement irritable. Les symptômes sont un accroissement général de l'activité, loquacité, augmentation de l'amour-propre jusqu'au point de

l'illusion, diminution du besoin de sommeil, tendance à la distraction, goût pour les activités dangereuses ou imprudentes (conduite automobile sauvage, par exemple), hallucinations, idées fausses et comportement étrange. Les compétences peuvent être réduites de 10 à 30 %. Inclination éventuelle à la consommation d'alcool ou d'autres substances dans une tentative d'automédication.

Trouble bipolaire : le personnage change d'état général toutes les quelques semaines, connaît de brusques changements d'humeur ou des symptômes contradictoires (déprimé mais débordant d'énergie, par exemple).

Toxicomanie

Le personnage trouve un réconfort certain dans la consommation d'une drogue et consacre beaucoup de temps à l'alimentation, la dissimulation et la pratique de son vice. Parmi les drogues possibles, citons l'alcool, les amphétamines, la cocaïne, les hallucinogènes, le cannabis, le tabac, l'opium (morphine et héroïne, le plus souvent), les sédatifs, la Drogue Plutonienne, le Breuvage de l'Espace, etc.

Un personnage tombé sous la coupe d'une de ces substances doit sentir le mors chaque jour. Des jets de POU peuvent être demandés pour résister à l'envie dévorante d'une "dernière prise." Des modificateurs de -20 % ou pire peuvent être appliqués aux jets de compétence pour tenir compte des symptômes de manque. Les mauvaises cuites ou voyages peuvent même donner lieu à des pertes de Santé Mentale. Certains personnages risquent de découvrir que les drogues renforcent la communication avec les dieux et entités extraterrestres et que leurs rêves les concernant gagnent en force et en horreur. À l'opposé, certaines de ces substances peuvent être utilisées comme automédication ; celles qui assourdissent émotions et terreurs offrent en effet une défense temporaire contre les pertes de Santé Mentale.

Une liste de substances dont l'abus se traduit généralement par des toxicomanies est donnée page suivante.

Anxiété

Anxiété généralisée : le personnage présente divers symptômes physiques et émotionnels qui peuvent être regroupés dans les catégories suivantes.

Tension du système moteur — bougeotte, douleurs, crispations, nervosité, sursaute facilement, rapidement fatigué, etc. (compétences physiques réduites de moitié).

Hyperactivité autonome — sueurs, accélération du rythme cardiaque, vertiges, mains moites, visage blême ou rouge, rythme respiratoire élevé au repos, etc.

Attente d'une catastrophe — angoisses, inquiétudes, peurs et surtout certitude qu'un malheur est sur le point de se produire.

Vigilance — facilement distrait, incapacité à se concentrer, insomnie, irritabilité, impatience (réduire d'un quart les compétences intellectuelles).

Panique : crise de peur intense pendant laquelle les symptômes se développent rapidement. En quelques minutes, les palpitations, sueurs, tremblements, sensations d'étouffement, etc. se manifestent avec une virulence telle que le sujet craint pour sa vie ou sa raison. Assailli par des épisodes récurrents, il vit dans la peur de leur retour. Une agoraphobie plus ou moins prononcée résulte bien souvent de cette inquiétude permanente.

Agoraphobie : le personnage doit réussir un jet sous POU x 1-5 pour arriver à sortir de chez lui ou aller à la rencontre des autres. Ce trouble peut être lié à des problèmes de panique comme indiqué ci-dessus.

Index des troubles mentaux

Les troubles suivants sont abordés dans cet ordre dans ce chapitre.



Toxicomanies

L'usage et l'abus des drogues existent à tous les niveaux de toutes les sociétés. Par définition, l'abus se traduit par une baisse des performances professionnelles ou scolaires, des accidents, des intoxications au volant ou au travail, de l'absentéisme, des violences ou des vols. Des analyses de sang ou d'urine peuvent apporter la preuve qu'une personne suspecte est bien sous l'influence d'une drogue. Celle-ci peut aggraver ou imiter d'autres troubles psychiatriques liés à la dépression, l'anxiété, des états maniaques ou psychotiques.

Nombre de gens utilisent les drogues pour leur plaisir sans que cela change beaucoup leur vie ou sans qu'il y ait même un changement observable. Certains n'ont pas cette chance. Leur besoin de drogue ne fait que croître et quand ils tombent sous la dépendance d'une ou de plusieurs substances, leur vie change radicalement.

L'alcool, les amphétamines, la cocaïne et les opiacés sont les drogues les plus fréquemment rencontrées dans les époques de jeu les plus anciennes. Elles sont encore utilisées de nos jours au côté de pas mal d'autres.

L'abus de drogue suscite bien souvent une dépendance caractérisée par les phénomènes de tolérance et de manque, par une nécessité de s'en procurer des quantités de plus en plus importantes. L'envie puis le besoin de se droguer plongent souvent leurs racines dans le contexte émotionnel ou social.

La médecine a développé des procédures de détection et de traitement des surdoses, de détection des substances toxiques présentes dans le sang et d'aide au sevrage. Un traitement à long terme dure de six mois à un an et cherche à susciter des périodes d'abstinence de plus en plus longues.

Alcool : manque de discernement, loquacité, changement d'humeur, agressivité, manque de concentration et pseudo-amnésies caractérisent, entre autres symptômes, cette intoxication. La consommation d'alcool peut aussitôt se traduire par une certaine rougeur, de la maladresse et une diminution des réflexes. L'état de manque se caractérise par des tremblements bénins, gueule de bois et autres symptômes. Le delirium tremens se manifeste par des convulsions et un délire qui nécessitent un traitement médical immédiat.

L.S.D., peyotl, champignons hallucinogènes : trip de 8-12 heures avec des flash-back après une période d'abstinence, hallucinations visuelles, pensées paranoïaques, illusion de force et de réussite, tendances suicidaires ou homicides, dépersonnalisation, déréalisation. Le traitement consiste à calmer le patient par le discours; pour les plus agités, camisole de force et sédatifs ou neuroleptiques peuvent s'avérer nécessaires. L'acide lysergique diéthylamide a été synthétisé en 1943.

Amphétamines et cocaïne : le consommateur peut se montrer perceptifs, loquace, euphorique, hyperactif, irritable, agressif, agité et parfois paranoïaque. Il peut être sujet à des hallucinations visuelles ou tactiles, comme la formification, l'impression d'être couvert d'insectes rampants. Une prise de cocaïne peut être rapidement suivie par une "redescente" catastrophique. La dépendance à ces substances dure généralement des années.

Opiacés (opium, morphine, héroïne) : les symptômes d'euphorie, somnolence, anorexie, diminution de l'appétit sexuel, apathie et passivité s'accompagnent sur le plan physique de nausées et d'un ralentissement du rythme cardiaque. Les piqûres multiples dans les bras et les jambes peuvent en elles-mêmes créer un problème médical. Le traitement consiste à sevrer le patient sous méthadone (un médicament récent), une substance qui a elle-même un fort effet d'accoutumance.

Phencycladine (PCP, Ketamine, "Special K") : trip de 8-12 heures, hallucinations, pensées paranoïaques, état catatonique, comportement violent, convulsions, anesthésie (le sujet peut, par exemple, se briser tous les os du bras en défonçant un pare-brise d'un coup de poing : il ne ressentira la douleur qu'une fois que la drogue aura cessé de faire effet). Celui qui cherche à calmer par la parole un tel intoxiqué risque fort de se faire casser la figure ou pire. Le sujet doit être isolé jusqu'à ce qu'il se calme; des neuroleptiques doivent être administrés s'il se montre dangereusement agité. Cette drogue et d'autres du même type n'existent que dans la période actuelle.

Troubles obsessionnels compulsifs : caractère forcé d'idées, pensées, impulsions, etc. liées à la violence ou à la défiance de soi, qui envahissent contre son gré le champ de conscience du sujet. Ces idées répugnent bien souvent au malade mais elles sont si fortes qu'il peut se trouver incapable de se concentrer sur autre chose en période de stress, même quand sa propre survie est en jeu.

Compulsions : actions rituelles pratiquées dans l'intention d'affecter le futur. Le personnage est parfois capable de reconnaître l'absurdité de son comportement mais le besoin de pratiquer ses rituels est irrésistible et peut durer 1D10 rounds de combat. Plongé dans les pires dangers, le malade risque fort de préférer la pratique de ses rituels aux actions nécessaires à sa survie. Un sujet gravement atteint peut se trouver, par exemple, incapable de quitter une pièce avant de l'avoir nettoyée pendant des heures.

Chocs traumatiques (syndrome des bombardés de la Première Guerre mondiale) : à la suite d'un événement traumatisant, des années après peut-être, le sujet se met à revivre l'épisode traumatisant à travers des pensées, rêves et flash-back persistants. Dans le même temps, il perd tout intérêt pour ses activités de tous les jours. Il peut revenir à la normale une fois que ces souvenirs ont été correctement explorés et compris, mais ce processus risque de prendre des années. De nos jours, il existe des traitements cliniques plus rapides, tel que la désensibilisation par les mouvements de l'œil.

Phobies ou obsessions simples : l'individu est affecté d'une peur persistante d'un certain objet ou situation. Il sait que cette peur est exagérée ou irrationnelle mais elle le perturbe suffisamment pour qu'il évite d'être confronté au stimulus. Dans les cas les plus graves, l'objet de la phobie est imaginé omniprésent, éventuellement caché.

Toutes les phobies que l'on peut imaginer sont susceptibles d'exister. Les obsessions sont plus rares. Le sujet tourmenté par une obsession apprécie au plus haut point un stimulus particulier et fait tout son possible pour rester en contact avec lui. Quand la sexualité de l'individu est impliquée dans ce trouble, on parle de fétichisme.

Les phobies et obsessions avaient pris beaucoup d'importance dans les précédentes éditions de l'Appel de Cthulhu, par manque d'imagination pour une part et parce que ces folies sont faciles à identifier et bien souvent amusantes à interpréter. En réalité, l'esprit humain dérangé est un labyrinthe inextricable de comportements, symptômes et concepts, qui ne peut être décrit aussi simplement. Voir plus loin la liste des phobies.

Troubles somatoformes

Somatisation : le sujet exhibe des symptômes qui peuvent aller de l'impuissance accompagnée de simples vertiges à la cécité accompagnée de douleurs intenses. La médecine ne peut expliquer les symptômes mais le patient ne les croit pas liés à une affection particulière.

Conversion : le sujet exhibe un dysfonctionnement suggérant un problème physiologique mais les symptômes, quoique involontaires, représentent en fait un moyen d'échapper à quelque chose qui lui est désagréable ou d'obtenir l'attention et les soins de son entourage. Les symptômes peuvent aller de la migraine violente à la paralysie ou la cécité.

Hypochondrie : le sujet croit qu'il souffre d'une maladie grave. Aucun examen physique ne peut expliquer les symptômes mais le patient continue de croire à l'existence de sa maladie ou de son handicap, avec, bien souvent, des conséquences sérieuses sur sa vie personnelle.

Trouble corporel dysmorphique : le sujet perçoit des défauts dans son apparence, généralement localisés au niveau du visage ou des hanches et des jambes. Son comportement peut évoluer de manière imprévisible pour cacher ces défauts ou calmer ses inquiétudes.

Troubles dissociatifs

Amnésie dissociative (Amnésie psychogène) : incapacité de se rappeler les informations personnelles importantes, suscitée par un désir d'échapper à des souvenirs déplaisants. Le personnage doit réussir un jet sous POU x 1 pour se rappeler ce type de détails ou la cause de son amnésie. Le Mythe étant certainement responsable de cette amnésie, le Gardien peut choisir de ramener la compétence Mythe de Cthulhu du personnage à 0 et sa Santé Mentale maximum à 99 tant qu'il reste amnésique : l'horreur resurgira avec les souvenirs perdus.

Fugue dissociative : le sujet abandonne son foyer ou son travail et ne peut se rappeler son passé. Quand il arrête de fuir, il peut très bien assumer une toute autre identité.

Dissociation de l'identité (personnalités multiples) : le sujet semble abriter plus d'une personnalité, chacune dominant à certaines périodes. Ces personnalités se manifestent par des comportements bien distincts ou même par des relations sociales très différentes. Le joueur concerné aura peut-être besoin d'un bon nombre de feuilles de personnages pour garder traces de toutes les personnalités de son investigateur.

Troubles psychosexuels

Une catégorie de plus en plus riche. L'homosexualité n'est plus considérée comme une maladie mentale, mais tel était le cas jusque dans les années 1960. Les troubles les mieux identifiés comprennent transsexualité, incapacités fonctionnelles ou du désir, nymphomanie, satyriasis et les paraphilies. La plupart de ces troubles ne sont bien sûr pas admissibles autour d'une table de jeu décente.

Troubles du régime alimentaire

La majeure partie des sujets affectés vivent aux États-Unis ou au Canada, et ces troubles pourraient donc être classés dans les syndromes culturels. Boulimie et anorexie peuvent cependant perdurer des années et des années, avec parfois des effets extrêmement néfastes pour la santé du malade.

Anorexie : le sujet est terrifié par l'idée d'engraisser; il perd donc du poids (TAI) et de la CON à un rythme fixé par le Gardien. Il continue de se sentir trop gros alors même qu'il n'a plus que la peau sur les os. En l'absence d'une intervention médicale, il existe un risque réel de décès.

Boulimie : le sujet se livre fréquemment à des orgies de nourriture fortement caloriques. Ces crises dévorantes peuvent se prolonger jusqu'à l'apparition de crampes abdominales ou un vomissement volontairement provoqué. Elles sont bien souvent suivies par des phases de dépression et de culpabilité.

Troubles du sommeil

Ces troubles comprennent l'insomnie (le sujet a du mal à s'endormir ou à rester endormi) et la narcolepsie (le sujet s'endort n'importe quand et n'importe où). Les personnages affectés à des tâches demandant une concentration soutenue, conduite, pilotage, peuvent avoir à réussir des jets de CON pour rester éveillés.

Terreurs nocturnes : le sujet se réveille après quelques heures de sommeil, généralement en hurlant de terreur. Les rythmes cardiaque et respiratoire sont élevés, les pupilles dilatées et ses cheveux dressés sur la tête. Le sujet est bouleversé, désorienté et difficile à calmer.

Somnambulisme : Comme les terreurs nocturnes, ce phénomène concerne les premières heures du sommeil. Un accès peut durer une trentaine de minutes. Pendant ce temps, le sujet arbore un regard intense dans un visage sans émotions et ne peut être éveillé qu'avec difficulté. Réveillé, le somnambule ne se rappelle en rien son activité.

Troubles du contrôle des impulsions

Cette catégorie comprend entre autres le démon du jeu, la mythomanie, la kleptomanie et la pyromanie.



Trouble Explosif Intermittent : le sujet se montre impulsif et agressif et connaît des crises de rage incontrôlables qui peuvent se traduire par des coups et blessures et des destructions de propriété.

Troubles de la personnalité

Ces troubles au longs cours sont bien souvent fort déplaisants pour l'entourage, même quand il ne s'agit que de jeu de rôle. Les principaux types se manifestent par toutes sortes de symptômes antisociaux limites : compulsion, dépendance, histrionisme, narcissisme, passivité-agressivité, paranoïa, schizoïde et schizothymie. Les Gardiens décidés à explorer ce type de troubles ne manqueront pas de sources d'inspiration ; leurs manifestations risquent cependant de susciter mauvaise ambiance et colère autour de la table, et de décevoir les joueurs qui attendent autre chose d'une partie.

Autres troubles

Il s'agit pour l'essentiel de symptômes ou de cas particuliers des troubles présentés jusqu'ici. Cités dans l'édition précédente des règles, ils représentaient surtout des archétypes de démences prêtes à jouer : panzaisme, donquichottisme, mégalomanie, etc. Tous les troubles développés dans les éditions précédentes sont toujours parfaitement jouables.

Liste des phobies

Acrophobie : la peur des hauteurs.
Ailurophobie : la peur des chats.
Androphobie : la peur des mâles.
Aquaphobie : la peur de l'eau.
Astraphobie : la peur du tonnerre, des éclairs.
Astrophobie : la peur des étoiles.
Bactériophobie : la peur des bactéries.
Ballistophobie : la peur des balles.
Bélonephobie : la peur des aiguilles et des épingles.
Botanophobie : la peur des plantes.
Claustrophobie : la peur des espaces clos.
Clinophobie : la peur des lits.
Démonophobie : la peur des démons.
Démophobie : la peur des foules.
Dendrophobie : la peur des arbres.
Doraphobie : la peur de la fourrure.
Entomophobie : la peur des insectes.
Ergophobie : la peur du travail.
Géphydrophobie : la peur de traverser des ponts.
Gynéphobie : la peur des femelles.
Hématophobie : la peur du sang.
Ichtyophobie : la peur des poissons.
Latrophobie : la peur des médecins.
Monophobie : la peur d'être seul.
Nécrophobie : la peur des choses mortes.
Noctophobie : la peur de la nuit.
Nyctophobie : la peur des ténèbres.
Ondontophobie : la peur des dents.
Onomatophobie : la peur d'un certain nom.
Ophiophobie : la peur des serpents.
Ornithophonie : la peur des oiseaux.
Pédiphobie : la peur des enfants.
Phagophobie : la peur de manger.
Pixophobie : la peur de ce qui est visqueux.
Pyrophobie : la peur du feu.
Scoléciphobie : la peur des vers.
Spectrophobie : la peur des fantômes.
Taphephobie : la peur d'être enterré vivant.
Thalassophobie : la peur de la mer.
Tomophobie : la peur des opérations chirurgicales.
Vestiophobie : la peur des vêtements.
Xénophobie : la peur des étrangers.
Zoophobie : la peur des animaux.



Secrets du Gardien



Se préparer à jouer; stratégie du Gardien; importance des biens matériels; les descriptions; une trousse à outils; espérance de vie des investigateurs; autorités civiles; le jeu en tournoi.



Avant de se lancer dans une première partie, il est préférable que les joueurs aient lu et compris les chapitres suivants : Introduction, À propos des investigateurs, Règles et Compétences, Santé Mentale et Folie. Le Gardien doit, lui, maîtriser parfaitement le contenu de ces chapitres et bien connaître aussi les chapitres Magie, Le Mythe de Cthulhu et Le Necronomicon. Il serait également bon qu'il ait parcouru le reste du livre de règles afin de savoir où les choses se trouvent.

Les centaines de symptômes, notes, caractéristiques, sortilèges et personnages qui constituent la section Références dans son ensemble n'ont pas à être étudiés point par point; il suffit que vous sachiez où trouver ce dont vous avez besoin. Le moment venu, vous pourrez ainsi vous reporter aux points qui vous intéressent.

Parcourez aussi les derniers chapitres de cet ouvrage, Scénarios et section des Ressources. Vous y trouverez quatre scénarios, des fiches de personnage, un recueil de tables, un index, des chronologies, des personnages prêts-à-jouer et des aides de jeu.

Le présent chapitre ne donne que des conseils; n'attendez donc pas de l'avoir lu pour commencer à jouer. Vous le lirez à l'occasion.

Nouvelles de Lovecraft

Avant de jouer à L'Appel de Cthulhu, vous avez tout intérêt à vous familiariser avec les œuvres d'H.P. Lovecraft. Lisez tout ce qu'il a écrit. Les romans et nouvelles que voici comptent parmi ses meilleures et sont à la base du jeu. Ils constituent une excellente introduction au Mythe de Cthulhu. Les astérisques indiquent les romans.

"Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres"*
"Celui qui Hantait les Ténèbres"
"Dans l'Abîme du Temps"*
"L'Abomination de Dunwich"
"L'Affaire Charles Dexter Ward"*
"L'Appel de Cthulhu" [en début de ce livre]
"La Maison Maudite"
"La Peur qui Rôde"
"Le Cauchemar d'Innsmouth"*

Et si vous aimez ces histoires, pourquoi vous arrêter?...

"Herbert West, Réanimateur"
"La Clé d'Argent"
"La Couleur Tombée du Ciel"*
"La Maison de la Sorcière"
"La Malédiction de Sarnath"
"Le Modèle de Pickman"
"Le Monstre sur le Seuil"
"Les Montagnes Hallucinées"*
"Les Rats dans les Murs"
"Horreur à Red Hook"

Un Gardien qui a lu au moins cinq ou six des œuvres précitées est parfaitement prêt à se lancer dans le jeu. Les joueurs, quant à eux, devraient au moins lire "L'Appel de Cthulhu" (au début de ce livre) afin d'avoir une idée du contexte dans lequel ils vont enquêter sur les mystères du Mythe.

Nouveaux Gardiens

Se préparer à jouer

Sachez faire preuve de bon sens. Installez-vous une pièce confortable et tranquille, avec suffisamment de chaises et une table assez grande pour que tout le monde puisse s'y asseoir. Des dés supplémentaires pourront vous être utiles, ainsi que des crayons et des feuilles volantes. Comme L'Appel de Cthulhu est un jeu relativement simple, il est fréquent que les joueurs n'amènent pas avec eux leur exemplaire des règles. Dans ce cas, vous avez tout intérêt à disposer de photocopies de l'encadré consacré à la création d'un investigateur et des tables présentées à la fin de ce livre.

Veillez à garder votre exemplaire du jeu à portée de main. N'oubliez pas que vous êtes censé résoudre toutes les situations qui se présenteront en cours de partie; vous devez donc à tout moment pouvoir consulter les points de règles qui vous intéressent. Ce livre vous sera en outre *indispensable* si vous jouez un des scénarios qu'il contient.

Il arrive que les joueurs viennent avec leurs investigateurs, leurs règles, leurs propres dés et les figurines qu'ils désirent utiliser. Dans ce cas, il est fréquent qu'ils apportent également de quoi écrire. L'expérience a toutefois démontré qu'ils ont tendance à user très rapidement leurs gommes, aussi pensez à en prévoir une suffisamment grosse et résistante à leur intention.

Le Gardien doit investir l'essentiel de son énergie dans la préparation des aventures qu'il désire faire jouer. Vous devez ainsi lire attentivement les scénarios que vous achetez avant de les proposer à vos joueurs. Et si vous souhaitez les modifier, réfléchissez bien aux conséquences que pourront avoir les changements que vous apporterez. Vous remarquerez certainement quelques incohérences lors de votre lecture, car personne — pas même un auteur

ou un éditeur — ne peut penser à tout. Passez en revue les caractéristiques des protagonistes en ayant à l'esprit celles de vos investigateurs. Pensez aussi aux goûts et tendances de vos joueurs, ainsi qu'aux objectifs que vous vous fixerez pour la partie à venir.

Si vous comptez utiliser des figurines, préparez celles dont vous aurez besoin. Des feutres et de grandes feuilles de papier vous permettront de dessiner des plans à leur échelle (note : vous pouvez également employer un tableau pour feutres "effaçables à sec").

L'Appel de Cthulhu se prête mal au jeu en solitaire, mais permet d'excellentes parties pour un Gardien et un ou deux investigateurs. En règle générale, les scénarios sont prévus pour trois ou quatre joueurs.

Il est d'usage que chaque joueur n'interprète qu'un seul investigateur, mais rien ne vous oblige à respecter ce principe. Sachez toutefois qu'au-delà de deux personnages par participants, vous risquerez de déséquilibrer vos aventures et de les voir sombrer dans la confusion.

La plupart des Gardiens aiment à consulter les fiches d'investigateur avant de commencer à jouer. Une inspection de ce genre devrait toujours être brève. Son but n'est pas tant de permettre au Gardien d'imaginer des situations plus ou moins complexes en fonction des personnages, que de lui donner la possibilité de juger si certaines péripéties cruciales de son scénario ne risquent pas d'être trop difficiles — ou trop simples — pour eux. S'il ne remarque rien de gênant, les joueurs n'ont donc pas à s'inquiéter. Cela dit, il peut lui être utile de photocopier les fiches de façon à pouvoir exécuter secrètement certains jets de dés et à surveiller la Santé Mentale des investigateurs.

Dans le cadre d'une campagne, toutes les parties devraient être jouées par les mêmes personnages, à moins que le Gardien et les joueurs n'en décident autrement.

Les joueurs contrôlent leurs investigateurs et — à de rares exceptions près — effectuent pour eux tous les tirages qu'exige le Gardien. Ce dernier, quant à lui, se charge des personnages-*non*-joueurs (PNJ) et des jets de dés *les* concernant. En principe, les tirages doivent toujours être exécutés au vu de tous. Il arrivera, cependant, que le Gardien décrète qu'un investigateur ne doit pas savoir s'il réussit une action particulière. Dans ce cas, il effectuera secrètement le jet approprié, en dissimulant — par exemple — les dés sous une tasse renversée, de telle sorte qu'il lui sera possible de révéler le résultat obtenu seulement au moment le plus opportun.

Au choix du Gardien

Les Gardiens débutants prennent vite conscience qu'il est indispensable pour eux de bien comprendre l'esprit du jeu. Dans L'Appel de Cthulhu, il y a en effet peu de tables à consulter, et encore moins à montrer aux joueurs en cas de litige. Comme vous pourrez le constater, les règles vous invitent fréquemment à vous en remettre à votre jugement et à votre bon sens. "Mais je *voulais* trouver une règle !" vous dites-vous.

Si un détail est laissé "au choix du Gardien", c'est qu'il ne risque pas d'avoir des conséquences imprévues, c'est pourquoi vous êtes libre de décider en fonction de vos habitudes et goûts personnels.

Acceptez ce sage principe et laissez les règles s'effacer au profit de l'histoire. Vous deviendrez ainsi un expert de L'Appel de Cthulhu en six ou sept séances.



Stratégie du Gardien

L'Appel de Cthulhu est un jeu d'ambiance. Peuplez votre campagne de choses qui rôdent dans la nuit, d'étrangers à l'allure sinistre et de nuits d'orages. N'hésitez pas à employer tous les moyens à votre disposition pour faire frémir vos joueurs. Si vous voulez concevoir vos propres scénarios, inspirez-vous des films et feuilletons TV d'horreur. Les romans fantastiques constituent aussi une excellente source d'inspiration : M.R. James, Saki, Rudyard Kipling, A.E. Coppard, Ramsey Campbell, Arthur Machen, Shirley Jackson, Karl Edward Wagner, T. E. D. Klein, Thomas Ligotti et Roald Dahl comptent au nombre des auteurs les plus efficaces. Beaucoup d'autres ont produit plus d'un récit passionnant et ingénieux, en particulier ceux qui utilisent le Mythe de Cthulhu. L'ouvrage de Lovecraft intitulé "Épouvante et Surnaturel en Littérature" pourra sans doute vous aider à découvrir des livres que vous ne connaissez pas.

Maximes

Laissez libre cours à votre passion pour le mystère et l'horreur. Votre enthousiasme sera toujours plus important que votre talent à concevoir des intrigues compliquées ou à donner des voix nettement différenciées à vos personnages-non-joueurs. Si vous êtes capables de décrire un décor, de faire passer une scène et de répondre aux questions des joueurs, il est inutile de vous faire du souci pour vos capacités de communication.

Les monstres errants, les tables de rencontres et toutes les choses du même ordre n'ont pas leur place dans L'Appel de Cthulhu. C'est à vous de peaufiner chaque événement de façon à susciter le maximum d'effroi chez vos joueurs.

Lisez toujours attentivement les scénarios que vous achetez ; ce sont les joueurs qui doivent être surpris, pas vous.

Nombre de monstres du Mythe sont tellement puissants, qu'il est douteux qu'ils puissent être vaincus, même par l'équipe la mieux préparée. S'ils interviennent dans une aventure, l'objectif principal de celle-ci pourrait être de les éviter ou de leur échapper ! Ne placez jamais vos joueurs dans une situation horrible sans leur avoir donné quelques avertissements au préalable. Il suffit de peu de choses : un souffle d'air froid, des hurlements dans la nuit ou des engoulevents qui s'arrêtent de chanter. Veillez toutefois à ce que des choses bizarres se produisent suffisamment souvent pour que les investigateurs ne s'attendent pas à voir une créature abominable apparaître à chaque fois.

Selon les règles, quand la Santé Mentale d'un investigateur tombe à zéro, il doit normalement être retiré du jeu, à moins que le Gardien n'ait pour lui d'autres projets. Il y a toutefois peu de chances qu'il adopte le comportement des fanatiques qu'il a combattus toute sa vie. Quand ils ont perdu la raison, les investigateurs se réfugient dans une folie qui leur est propre.

Limitez le nombre de PNJ que vous devrez interpréter dans vos scénarios. Trop de personnalités différentes — surtout quand elles ne sont pas organisées par maison, cité ou autre — ne pourront que semer la confusion dans l'esprit de vos joueurs… et dans le vôtre.

Ne faites pas intervenir les divinités tant que vos investigateurs ne seront pas prêts à les affronter. Contentez-vous, au départ, de rencontres avec des sectes fanatisées et des représentants des races inférieures du Mythe. Passez ensuite graduellement aux races supérieures, avant de les confronter à un dieu.

Ils ne sont qu'abomination : le Mythe est néfaste et corrupteur. Les investigateurs qui s'intéresseront à lui devront être assaillis de cauchemars et de dilemmes moraux. Découvrir les secrets de l'univers ne devrait jamais devenir une tâche facile et routinière.

Évitez les fusillades; les armes à feu peuvent en effet tuer les personnages! (Les monstres sont bien souvent peu sensibles aux armes capables d'empaler de toute façon.) Dissuadez les investigateurs de transporter un arsenal en les plaçant dans des situations où il ne leur est d'aucune utilité. Ceux qui campent sur leurs positions pour ouvrir le feu sur des entités majeures ne devraient pas faire de vieux os.

Évitez aussi les combats de masse. Ce genre d'affrontement relève du domaine du wargame, pas du jeu de rôle. Vos descriptions pourront parfois être ambitieuses, mais l'action, elle, devra toujours garder un certain caractère individuel.

La mort des personnages doit toujours constituer un temps fort de l'histoire. Si un investigateur s'évanouit de frayeur, laissez-le allongé en paix sur le sol et ne le faites pas dévorer par un monstre. S'il décide de dormir dans une maison hantée en compagnie d'un PNJ, laissez le maître des lieux se repaître de ce dernier. Le personnage doit, lui, avoir une chance de se réveiller et d'affronter son destin les yeux ouverts. La vie des personnages est déjà bien assez difficile, sans qu'ils risquent de mourir par inadvertance. Pour que la mort prenne son sens, la fin de l'histoire d'une vie, il faut qu'elle découle d'un choix réfléchi.

Lovecraft ne s'est pas limité à des histoires ayant trait au Mythe, et le Gardien devrait l'imiter. Il a aussi écrit des nouvelles d'horreur psychologique ayant aussi bien pour thème la mémoire ancestrale, que le cannibalisme, les pilleurs de tombes ou les malédictions. Laissez donc toute liberté à votre imagination!

Les Gardiens attentifs font les joueurs attentifs. Les plans des investigateurs changent sans cesse et vous devez pouvoir suivre ces changements avec souplesse. N'hésitez pas à modifier vos scénarios et les événements en fonction des circonstances. Vous serez payé de vos efforts par des parties passionnantes et mémorables.

Un exemple d'intrigue

Un scénario de L'Appel de Cthulhu devrait toujours être organisé sur le modèle des pelures d'un oignon, chaque épaisseur du mystère ne servant qu'à dissimuler une nouvelle énigme. Ainsi, les personnages peuvent au fil de leur enquête s'enfoncer de plus en plus profondément au sein de l'inconnu, jusqu'à ce qu'ils estiment qu'ils en savent assez pour arrêter leurs investigations.

Au départ, un scénario devrait sembler n'être qu'une banale histoire de "maison hantée", de secte religieuse ou de mystification. Mais, lorsque les Investigateurs approfondiront leurs recherches, ils découvriront des indices qui leur révéleront l'existence d'un "complot de grande ampleur". S'ils décident alors de poursuivre leur enquête, ils pourront connaître toutes sortes d'aventures.

Dans "L'affaire Charles Dexter Ward" de Lovecraft, par exemple, le héros commence par éplucher les anciens manuscrits rédigés par un sorcier de ses ancêtres. Au fil de ses lectures (première pelure de l'oignon), il découvre une technique permettant de ressusciter les morts et ramène ainsi à la vie son aïeul, qui s'avère lui ressembler comme un frère jumeau. Son ancêtre devient alors son mentor dans le domaine des sciences occultes (la seconde pelure de l'oignon). Agacé par ses scrupules, son parent finit par l'assassiner et prendre sa place. Le scénario se termine là pour le héros et c'est la fin du premier oignon.

Son médecin commence alors à enquêter en essayant de suivre le même cheminement de pensée que lui (nouvelle première pelure). Le Dr Willett découvre que l'antique demeure du sinistre ancêtre existe toujours et décide de la visiter (deuxième pelure). Il s'y trouve confronté à de hideuses visions et à d'horribles créatures, et découvre, entre autres, comment détruire le "réincarné", qu'il soupçonne d'avoir pris la place de son descendant (troisième pelure). Finalement, Willett se rend à l'asile d'aliénés dans lequel a été interné le sorcier imposteur et récite le sortilège de Résurrection à l'envers pour le détruire. Fin du deuxième oignon et de l'histoire.

Bien que le roman ne se poursuive pas plus avant, il n'est pas impossible d'imaginer d'autres développements à cette histoire : quelque chose a bien tué quelques complices du sorcier, mais n'en existait-il pas d'autres? Ne reste-t-il pas des choses intéressantes à découvrir à leurs domiciles (notes, objets ou monstres gardiens)? Qu'y a-t-il dans les cryptes les plus profondes creusées sous la demeure séculaire du sorcier? L'Être maléfique libéré par le médecin se satisfera-t-il de la destruction du sorcier et de ses complices? Prépare-t-il quelque projet diabolique?

Chaque couche d'un scénario devrait toujours proposer deux ou trois possibilités aux joueurs, de sorte qu'ils ne puissent jamais être certains d'avoir complètement résolu un mystère. Bien sûr, aucun Gardien n'est capable de compliquer à l'infini la trame d'un scénario. Aussi, si vous avez l'impression que les personnages en savent trop sur les mystères que vous avez élaborés à leur intention, il ne vous reste plus qu'à improviser ou mettre fin à la partie. Dans ce dernier cas, l'aventure pourra cependant reprendre quand vous aurez eu le temps d'ajouter quelques pelures d'oignons à votre histoire.

Enchaîner des scénarios dans le cadre d'une campagne

Un seul et même mystère peut par ailleurs être à l'origine de plusieurs aventures; la tâche du Gardien s'en trouve simplifiée et les investigateurs ont ainsi l'impression d'affronter un complot enchevêtré. Par exemple, la vieille chapelle de la secte de la Sagesse Étoilée à Boston peut conduire les Investigateurs à l'Ordre Ésotérique de Dagon à Innsmouth. Par la suite, une enquête sur les sectes des marais de Louisiane permettra peut-être d'établir qu'elles sont en rapport avec un culte de Nouvelle Angleterre… l'Ordre Ésotérique de Dagon à Innsmouth.

De cette façon, le Gardien n'a pas besoin d'imaginer un nouveau "sombre mystère" pour chacun de ses scénarios, ce qui lui compliquerait trop l'existence et risquerait de donner un caractère répétitif à ses intrigues.

Commencez par concevoir plusieurs scénarios n'ayant pas plus de deux ou trois "couches" d'épaisseur. Prévoyez aussi quelques mystères impénétrables et d'autres aventures que vous pourrez employer lorsque les personnages auront épuisé les ressources des premiers scénarios.



Structure de scénario

Les scénarios se différencient essentiellement par leurs intrigues, la liberté d'action qu'ils laissent aux investigateurs, l'importance qu'ils accordent aux descriptions, la richesse de leurs détails, leurs points de départ et leurs conclusions. Le talent de conteur d'un Gardien ou d'un auteur se manifeste à travers la manière dont il transcende et renouvelle les éléments composant son histoire.

La meilleure construction du monde ne peut voler au secours d'idées indigestes, ennuyeuses ou trop évidentes. Mais si vous vous laissez guider par votre enthousiasme pour le jeu et votre plaisir à vous retrouver avec vos amis, vous n'aurez pas grand-chose à redouter; vos clichés, erreurs et incohérences seront aisément pardonnés, si vous parvenez de temps à autre à trouver un ressort original. La plupart des aventures de L'Appel de Cthulhu sont des mystères à élucider et leurs solutions sont censées ajouter à la compréhension du monde. Elles suivent donc généralement la même ligne de problèmes à résoudre et sont presque toujours présentées de la même façon. Il y a d'abord une présentation des faits — aussi claire et succincte que possible — destinée au Gardien. Viennent ensuite les informations dont pourront avoir connaissance les investigateurs et qui devront leur être révélées progressivement en cours de partie : cadre de l'action, descriptions diverses, attitudes à adopter en fonction des choix et découvertes des joueurs, caractéristiques des PNJ, etc. Chacun de ces points — pour reprendre la métaphore de l'oignon — constitue une "pelure" de l'aventure. Voici, grosso modo, comment doit être organisée la structure d'un scénario de L'Appel de Cthulhu :

1) *Un mystère est exposé.* Cette introduction peut être particulièrement dramatique ou se réduire à une simple lettre. Elle doit en revanche être justifiée par les faits, même si les investigateurs n'y sont mêlés que par un concours de circonstances. Il est donc possible de lui trouver une explication.

2) *Les investigateurs se retrouvent impliqués dans l'histoire.* Il faut donc qu'ils puissent s'intéresser à l'affaire. Les motifs potentiels ne manquent pas : argent, réputation, amour, pitié, charité, inquiétude ou curiosité. Les joueurs doivent absolument en trouver un qui leur convienne afin d'entrer dans l'esprit du jeu.

3) *Les investigateurs tentent de cerner le problème.* Ils mènent l'enquête pour amasser des indices et des preuves. Dans les grands scénarios et les campagnes, cette phase est souvent très longue et peut entraîner diverses complications dont la résolution nécessite plusieurs parties. Les investigateurs rencontrent alors toutes sortes de gens et problèmes. Il peut se produire quelques combats et rencontres dangereuses, justifiés, pour la plupart, par le mystère central. C'est à ce stade que le Gardien donne la plupart des descriptions et interprète le plus grand nombre de PNJ, ce qui prend nécessairement beaucoup de temps.

4) *Les investigateurs mettent à profit les indices qu'ils ont amassés pour faire face au danger.* Il peut s'agir d'un monstre, d'un sorcier ou de toute autre chose, et les personnages doivent intervenir. Dans les scénarios courts, il n'y a souvent qu'une seule rencontre dangereuse. Et s'il peut y en avoir plusieurs dans les aventures ambitieuses, l'une d'elles est toujours plus importante que les autres et se produit au moment "paroxystique". Pour le Gardien, cette phase est plus simple que la précédente, car les investigateurs savent ce qu'ils doivent faire. Il doit toutefois s'arranger pour que les événements se déroulent de manière satisfaisante, afin que les joueurs aient l'impression d'être récompensés de leurs efforts, en particulier si des personnages ont déjà trouvé la mort.

5) *Le problème est résolu.* L'aventure peut trouver ici sa conclusion définitive ou rebondir vers de nouveaux mystères. Les investigateurs bien interprétés reçoivent maintenant quelques points de Santé Mentale et les honoraires convenus avec leurs éventuels "clients". D'autres récompenses, ouvrages du Mythe, artefacts, peuvent ouvrir la porte à de nouvelles aventures.

Tous ces scénarios doivent être ordonnés comme les branches d'un arbre. Les joueurs commenceront par étudier les extrémités des branches, feront connaissance avec le Mythe à travers des dizaines de légendes, indices et aventures. Puis, quand ils auront acquis suffisamment de savoir et d'expérience, ils s'enfonceront plus profondément, là où les racines sont plus rares, pour conserver la même métaphore, mais plus importantes. Et au cœur du Mythe, ils trouveront les hideux Dieux Extérieurs.

Mystifications et fausses pistes devraient être disséminées dans les scénarios plus conventionnels. Elles évitent à votre univers de se transformer en une monstrueuse ménagerie. N'oubliez pas que joueurs professionnels, espions, fanatiques religieux, trafiquants de drogue, proxénètes, entrepreneurs sans scrupule, exploiteurs, terroristes, vedettes de cinéma, politiciens véreux et capitaines plus ou moins pirates peuvent aussi étoffer votre galerie de monstres.

Jouer de temps à autre un scénario inspiré du monde réel peut procurer une détente salutaire à vos joueurs, mais gardez toujours à l'esprit que le but du jeu reste la lutte contre les créatures du Mythe de Cthulhu. Rien ne vous empêche toutefois, surtout au début d'une campagne, de concevoir un scénario qui mette en vedette un monstre "normal" du type loup-garou, fantôme ou vampire. Les joueurs expérimentés devraient trouver l'idée amusante et étrangement réconfortante, mais les débutants auront certainement hâte d'en revenir aux "choses sérieuses".

Importance des biens matériels

Pour un joueur de l'Appel de Cthulhu, le personnage est plus important que ses biens matériels ou ses pouvoirs. Un bon joueur interprète une (ou des) personnalité(s) d'emprunt pour son plaisir et celui de ses compagnons de jeu. Le

but est de faire vivre à des personnages des expériences dangereuses, patriotiques, macabres, terrifiantes, excitantes, pleines de suspense, embarrassantes, horrifiantes, agréables, curieuses, choquantes, comiques, enrichissantes, perverses, malsaines, surprenantes, gratifiantes ou stupéfiantes.

L'intérêt de telles expériences ne dépend pas de la pertinence de chiffres, de l'exactitude de la simulation ou de la validité de la procédure technique. Le jeu de rôle est affaire d'émotions : c'est le fait d'éprouver des sensations variées qui constitue la principale récompense des joueurs. Ces derniers doivent donc assumer leur responsabilité à ce niveau.

Ainsi, par exemple, si un joueur veut introduire dans le jeu une nouvelle arme ou un nouveau sortilège, demandez-lui de prévoir une contrepartie, risque ou conséquence néfaste, correspondant à l'avantage qu'il pourra en retirer.

Tout achat ou nouvelle acquisition devrait être assorti d'une contrepartie de ce genre. Dans un jeu de rôle, les problèmes d'argent n'ont aucune importance, ce qui compte, ce sont les risques que l'on prend.

Discutez avec vos joueurs de ces détails, et n'oubliez jamais de leur rappeler la menace qu'ils représentent. Ainsi, par exemple, un rutilant fusil d'assaut Heckler & Koch perdra certainement beaucoup de son attrait si son précédent propriétaire s'en est servi pour commettre un meurtre dans des circonstances mystérieuses. Ce genre de choses peut en outre aisément vous inspirer quelques péripéties intéressantes.

Une grande répugnance

En général, les Gardiens éprouvent — à juste raison — des réticences à admettre l'utilisation de nouveaux sortilèges et armements lourds dans leurs parties. Contrairement à ce que pourraient croire les joueurs, ce n'est ni par crainte de voir des scénarios résolus trop facilement (bien que cela puisse être aussi le cas) ni parce qu'un char Abrams ou un sortilège de Flétrissement pourrait déséquilibrer gravement le jeu (les chances de vaincre des adversaires tels que Nyarlathotep ou Cthulhu n'en seront guère affectées).

Ce genre de gadget risque, en fait, de réduire les possibilités de "jeu de rôle." Ces armes puissantes et ces sorts meurtriers ont tendance à isoler progressivement les joueurs des événements et défis habituels d'une aventure, et, paradoxalement, à limiter la gamme d'actions que les personnages peuvent juger raisonnables. Le jeu de rôle est le seul véritable intérêt du jeu et une escalade des moyens dans les deux camps ne peut que trahir l'esprit de L'Appel de Cthulhu.

Certains joueurs persisteront à croire que le but du jeu est d'amasser richesses et pouvoir. Ainsi, les armes lourdes exercent fréquemment une puissante fascination sur les débutants, car elles semblent présenter des avantages évidents. Encore une fois, avant d'accepter l'introduction d'un nouvel élément, demandez d'abord au joueur concerné en quoi il améliorera son jeu de rôle et rendra la partie plus excitante pour tous. Cet effort d'imagination relève bel et bien de la responsabilité des joueurs.

Descriptions

Dans L'Appel de Cthulhu les descriptions posent bien souvent problème : déments apparemment sains d'esprit, monstres ayant l'aspect de masses gélatineuses informes, angles et symboles indescriptibles et mouvants, etc. En outre, le Gardien doit créer une ambiance sombre, mystérieuse et impénétrable tout en restant suffisamment clair pour que les investigateurs puissent faire leur choix. Comment peut-il s'y prendre?

Les jets de dés contribuent au suspense

Pendant une aventure, les jets de dés ne peuvent pas, à eux seuls, décider de tous les événements. Ils contribuent néanmoins de manière non négligeable au suspense, comme vous allez pouvoir en juger dans cet exemple…

Alors qu'ils sont sur une île polynésienne, Harvey Walters, deux autres investigateurs et six porteurs indigènes pénètrent inopinément dans une caverne et se retrouvent confrontés à la tête du grand Cthulhu, en personne. Harvey réussit son jet de Santé Mentale, ainsi que trois indigènes et un de ses collègues. Les trois indigènes et l'investigateur restant, quant à eux, tombent à terre, évanouis. Le Gardien décrète que le Grand Ancien s'empare de ces quatre malheureux avec ses tentacules faciaux, car ils sont immobiles. Harvey et les autres n'ayant pas perdu beaucoup de points de Santé Mentale tournent les talons et s'enfuient à toutes jambes… une tactique sage quand on est confronté à une entité puissante.

Au rond suivant, le puissant Cthulhu essaye néanmoins de se saisir d'autres proies avec ses quatre tentacules. Il y parvient normalement automatiquement, mais Harvey et deux des indigènes réussissent un jet d'Esquiver et s'en sortent. Le quatrième tentacule s'enroule autour du collègue. Le Gardien, d'humeur charitable, lui accorde un jet de Chance : il pourrait encore se libérer à force de contorsions désordonnées. Malheureusement, le dernier investigateur obtient un score catastrophique de 94. Le malchanceux hurle et se débat mais finit par être broyé dans la gueule du dieu, alors qu'Harvey et les porteurs se ruent vers la surface.

Confiance et équité

Le facteur essentiel de toute bonne description est d'ordre psychologique. Si joueurs et Gardien se sentent bien ensemble et collaborent pour donner naissance à une histoire intéressante, tout se déroulera pour le mieux. La confiance doit naître du respect mutuel : chacun doit être prêt à émettre des suggestions et à écouter celle des autres. Tout le monde doit participer à la mise en scène par des échanges verbaux combinant descriptions, questions, réponses, déductions et discussions.

Pour que des investigateurs acceptent de se porter volontaires pour une mission dangereuse, il faut que leurs joueurs aient la conviction que le Gardien leur a exposé clairement les faits de façon à ce qu'ils soient en mesure d'apprécier les risques encourus en connaissance de cause. Mieux vaut peut-être préciser, à l'intention des joueurs, que les Gardiens sont toujours prêts à s'investir dans la création d'aventures intéressantes et excitantes, quand les joueurs reconnaissent leurs efforts.

Même quand un investigateur est atteint d'une psychose criminelle, le Gardien ne devrait pas permettre, sauf



circonstances exceptionnelles, qu'il se retourne contre ses compagnons. Si vos joueurs apprécient ce genre de choses, laissez-les faire, mais le Mythe devrait déjà leur poser suffisamment de problèmes. La méfiance mutuelle et les dissensions internes font bien souvent perdre de vue les objectifs essentiels.

Déductions raisonnables

Lorsqu'un Gardien dépeint une scène, il dispose toujours d'une alliée essentielle qu'aucun auteur de scénario ne pourra jamais coucher sur du papier : la logique. L'expression "déduction raisonnable" peut s'appliquer à tout ce qui n'est pas expressément indiqué dans la description d'une pièce, d'une caverne, d'un avion ou de tout autre lieu, mais qui néanmoins devrait logiquement s'y trouver.

Ainsi, par exemple, imaginons que des investigateurs se trouvent dans la bibliothèque d'un manoir. La description de cet endroit mentionne la présence de nombreux rayonnages le long des murs, de deux fauteuils en cuir, d'un bureau, d'une chaise et d'une table de billard. Selon toute logique, que peut-il encore y avoir ?...

Des livres, sans aucun doute, et en grand nombre. Des boules, de la craie et des queues de billard. De quoi écrire. Des peintures accrochées aux murs. Des lampes et des interrupteurs. Des fenêtres. Des tapis par terre. Une cheminée et des tisonniers. Toutes sortes de babioles dans les tiroirs du bureau : ciseaux, coupe-papier, colle, timbres, ficelle, ruban adhésif (si l'époque convient) et carnet d'adresses. Des allumettes pour la cheminée. Une boîte de cigares. Une bouteille de cognac sur une table basse.

Certains de ces objets peuvent servir d'armes : les boules de billards font des projectiles redoutables, une queue de billard ou un tisonnier constituent d'excellents "gourdins", etc. Les fenêtres peuvent permettre de s'introduire subrepticement dans cette pièce... ou de s'en échapper rapidement en cas de nécessité. On peut ligoter un captif avec la ficelle ou avec les cordons des draperies qui ornent certainement les fenêtres (nous sommes dans un manoir, ne l'oubliez pas), avant de l'enrouler dans un tapis. On peut fabriquer une torche en attachant à l'extrémité d'une queue de billard un morceau de tapis imbibé de cognac. Si la clé de la bibliothèque n'est pas dans la serrure, elle se trouve certainement dans un des tiroirs du bureau. Un fil électrique peut être arraché et dénudé, avant d'être employé (précautionneusement) comme une arme... aussi longtemps qu'il n'y a pas de panne de courant. Etc.

Nul doute que des joueurs ingénieux auront certainement beaucoup d'autres idées encore. Il convient donc de se rappeler que tous les lieux contiennent, en principe, des objets potentiellement utiles et qui ne sont pas forcément mentionnés dans le texte du scénario.

Décrire les sortilèges

À l'instar des personnages de Lovecraft, les investigateurs devraient toujours être pleins d'espoir et d'impatience, ignorants de ce que l'avenir leur réserve. Pour qu'un Gardien puisse donner une aura de mystère aux événements qu'il présente, il a besoin d'un camouflage verbal. Un même sortilège peut donc avoir toutes sortes de noms différents, et le Gardien pourra sans doute trouver des appellations plus évocatrices et "gothiques" que la terminologie rébarbative employée dans les règles : *Appeler Arwassa, Appeler Atlach-Nacha, Appeler Azathoth*, etc.

Ainsi, "Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire" est une dénomination à la fois trop terne et trop précise. Il est beaucoup plus amusant de donner à cette formule un nom plus en rapport avec le grimoire dont elle est tirée ou avec le nom de son auteur, "La Terreur du Vieux Cobbit," par exemple. À moins que vous ne vous inspiriez de ses effets pour lui trouver une appellation plus poétique : "Nuage de Sang" (aspect que peut avoir un Vampire Stellaire), "Recette du Ricaneur Sanguinaire" (un peu trop évident, non ?) ou "Mangeur Invisible" (sinistre à souhait, quoique pouvant induire les investigateurs en erreur). Si vous ne trouvez rien de bon sur l'instant, dites à vos joueurs qu'ils ont du mal à traduire le titre du sortilège en question, ce qui vous laissera du temps pour chercher quelque chose qui convienne.

Une fois que vous avez trouvé un nom, vous pouvez ensuite vous essayer à quelques variantes, tout en préservant un certain mystère. Veillez cependant à bien noter ce nom sur la fiche du grimoire concerné ; c'est une chose de mystifier vos joueurs, c'en est une autre de vous mystifier vous-même !

Comme le nom d'un sortilège n'a pas à être très précis, ses effets n'ont pas à l'être non plus. Ainsi, la formule Devenir un Chasseur Spectral — un monstre détaillé dans la campagne *Les Ombres de Yog-Sothoth* — peut être employée pour une toute autre créature. Dans le présent livre de règles, ce sortilège est proposé uniquement comme "modèle". Vous pouvez l'appeler différemment, modifier ses effets, changer le monstre concerné... ou vous reporter à la campagne dont il est extrait.

Vous pouvez aussi détailler les sortilèges existants. D'autant que les règles ne sont pas toujours très explicites à leur sujet et laissent, en principe, au Gardien le soin de se charger des considérations matérielles concernant leur lancement.

Comme les sortilèges sont généralement dangereux, maniez-les avec prudence. Chacun devrait avoir une portée maximum qui, si elle n'est pas précisée, ne devrait pas dépasser 100 mètres ou le champ de vision du lanceur. N'accordez jamais aux joueurs des sortilèges dont les effets et la portée sont illimités.

De même, demandez-vous s'ils peuvent affecter plusieurs cibles simultanément. Savoir ce genre de chose sera utile aux joueurs, surtout si les effets d'une formule employée à leur encontre peuvent être contrariés par certains gestes de la main, ustensiles particuliers, auras colorées, éclairs, etc. Vous ne sentez pas comme une odeur d'ozone ? — Oups, on dirait bien que ce fichu sorcier est de retour !

Jouer des entités extraterrestres

Seul le Gardien peut savoir comment de telles créatures se comportent. Le moindre de leurs actes peut avoir son importance, ne serait-ce qu'en influençant le comportement d'investigateurs attentifs à vos déclarations. Il est néanmoins fréquent que les monstres se contentent de gronder ou de mugir avant de passer à l'attaque. C'est parfois dommage, car ce type d'attitude prévisible n'a rien de bien mystérieux.

Des monstres intelligents devraient pouvoir faire tout ce que les humains sont capables de faire : construire, expérimenter, vénérer, apprendre, lancer des sortilèges, interroger, torturer, etc. Si des investigateurs ont l'occasion d'observer des créatures extraterrestres sur une longue période, il est probable qu'elles accomplissent des choses étranges, inexplicables ou incompréhensibles. La signification de ces actes sera peut être difficile à trouver, mais méritera néanmoins

que l'on s'y intéresse. Le Gardien ne devrait jamais hésiter à renforcer l'horreur et le mystère. À l'inverse, il est déconseillé de décrire des êtres effroyables occupés à des activités aussi banales et triviales que se brosser les crocs. Mieux vaut alors que les investigateurs ne découvrent rien de leurs activités, à moins que ces activités aient, en fait, une signification parfaitement originale et sinistre.

Les principes applicables aux noms des sortilèges sont également valables pour les monstres. Si les investigateurs aperçoivent une créature mystérieuse sur une plage brumeuse, poussez-les à mener l'enquête, à prendre des photos, à réussir des jets en Trouver Objet Caché et Suivre Une Piste, etc. Révéler trop tôt l'identité d'un monstre risque de déflorer l'intrigue; vos joueurs ne devraient donc jamais obtenir ce genre d'information sans un minimum d'efforts. Et s'ils osent s'approcher de la créature qu'ils ont aperçue, ils ne verront pas un "Profond", mais une sombre silhouette visqueuse, drapée d'algues et de limons, puant le poisson pourri.

Quand les entités du Mythe meurent, il vous revient de décider si elles montrent des signes de souffrance, tombent simplement à terre, disparaissent ou s'évaporent.

Souvent, les monstres tués se désintègrent et dégagent une vapeur délétère. Il ne reste plus ensuite, à l'endroit où ils se trouvaient, qu'une tache humide sur le sol. Ce phénomène, observé lors de la mort de Wilbur Whateley à la bibliothèque de Miskatonic, a pour conséquence de priver les investigateurs de preuves matérielles. À l'instar des sortilèges, il peut se prêter à toutes sortes de variantes : liquéfaction, scission, combustion spontanée, guérison instantanée ou dématérialisation.

Les descriptions ne doivent pas se limiter à des éléments strictement visuels. Elles sont beaucoup plus suggestives quand elles font appel à plusieurs sens. Un monstre laisse-t-il derrière lui une traînée de bave? Décrivez sa texture. Dégage-t-il une odeur désagréable? Il est alors possible de le "sentir" quand il approche. N'en faites jamais trop et n'interrompez pas votre narration pour trouver le mot juste. Néanmoins, gardez à l'esprit que vous pouvez utiliser des facteurs tels que l'odeur, le goût, la texture ou la lumière pour enrichir vos ambiances.

Comme L'Appel de Cthulhu est un jeu d'enquête, vous avez la possibilité de faire des descriptions évocatrices des traces que laissent les créatures du Mythe partout où elles passent : mares humides, empreintes, fragments, morceaux de peau… et dégâts divers. Une accumulation d'indices conduisant à un monstre effroyable peut donner lieu à une partie passionnante.

Atmosphère

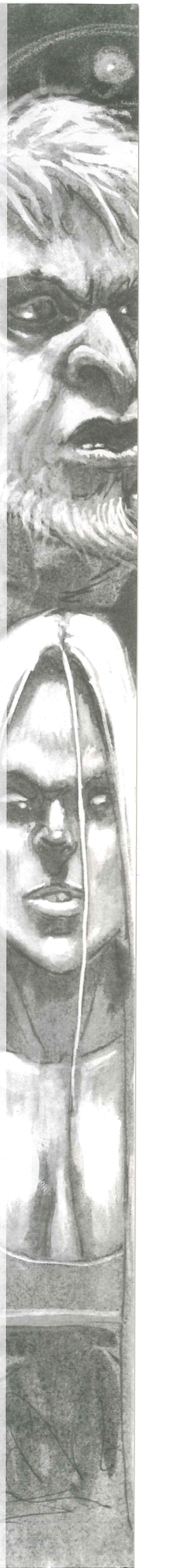
L'action et le cadre d'un scénario devraient en principe se combiner harmonieusement pour conférer un "ton" particulier à l'aventure. De la musique d'ambiance, des plans, des fac-similés de documents et journaux, des figurines et divers autres accessoires peuvent contribuer à l'ambiance des parties.

Mais que vos joueurs soient ou non friands d'aides de jeu en tout genre, si l'aventure que vous leur proposez est ennuyeuse et sans intérêt, rien ne pourra vous éviter une débâcle. En revanche, si votre scénario est passionnant, le reste n'a qu'un intérêt secondaire. Un Gardien doit toujours connaître sur le bout des doigts l'intrigue qu'il fait jouer. Aucun accessoire somptueux ne parviendra à faire pardonner une mauvaise coordination, des incohérences ou des PNJ bâclés.

Si vous employez un environnement inhabituel — monde inconnu ou autre dimension — pour donner une ambiance particulière à un scénario, pensez à fournir quelques indications aux investigateurs sur ce qui les attend, afin que les craintes et les suppositions des joueurs



Scène : un loup-garou sous la pleine lune.



La trousse à outils du Gardien

Voici quelques suggestions intéressantes destinées aux Gardiens qui aiment "bricoler" les règles. Certaines se contredisent les unes les autres et toutes sont bien sûr optionnelles. N'utilisez que ce qui vous convient. Ces suggestions ont surtout pour objet de vous guider dans vos réflexions; il n'est pas conseillé de les adopter en bloc.

Jets de caractéristiques

Ces jets nécessitent l'obtention avec 1D100 d'un score inférieur ou égal au produit de la multiplication d'une caractéristique par un nombre quelconque. Idée, Connaissance et Chance sont des jets de caractéristiques dont le multiplicateur ne change jamais (x5). Ce type de tirages est généralement plus facile à réussir qu'un jet de compétence. On peut en imaginer de toutes sortes : jet d'Endurance (CON x 5), jet de Charme (APP x 5), jet de Levage (FOR x 5), etc.

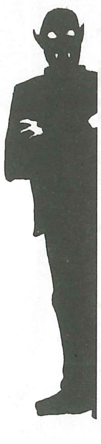
Combat : coups critiques, maladresses

- Si un personnage fait un jet de pourcentage inférieur ou égal à 05 en utilisant une compétence en arme, il réussit ce qu'on appelle un *coup critique.*

  Si son adversaire porte une armure, faites comme si elle n'existait pas et infligez-lui l'intégralité des dommages. S'il ne porte pas d'armure, doublez les dégâts. Contre une créature extraterrestre, un coup critique se traduit par des dommages normaux.

- Si le jet de pourcentage est supérieur ou égal à 96, le personnage commet une *maladresse.* Il se produit alors un événement embarrassant, humiliant, voire mortel : il perd son arme, sa balle ricoche de manière ridicule, il trébuche sur son épée et casse sa lame, il n'arrive pas à extraire son revolver de son étui, etc. Les monstres aussi peuvent commettre des maladresses, mais les attaques à 100 % sont toujours réussies et ne peuvent donner lieu à aucune maladresse.

  Lorsqu'un personnage réussit simultanément un empalement ET un coup critique, ignorez l'empalement. Les "empalements critiques" sont impossibles. Cette règle présente l'avantage de pouvoir être étendue à toutes les compétences.



Jets combinés

On peut combiner deux compétences pour accomplir certaines tâches ou résoudre certains problèmes qui nécessitent l'utilisation de deux talents. On doit alors réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal au pourcentage de la compétence *la plus faible.* Si le résultat est seulement inférieur ou égal à l'une des deux compétences, cela peut aussi bien indiquer un succès partiel qu'un échec complet.

Combiner deux compétences de cette manière peut parfois poser des problèmes de crédibilité si leurs pourcentages sont trop différents.

Exemple : *Harvey Walters désire consulter un ouvrage qui devrait se trouver dans la bibliothèque latine du Comte von Wertheim. Il connaît le latin. Après des heures de recherche, le Gardien lui demande un jet combiné. Il a 65 % en Bibliothèque et 50 % en Latin. Sa joueuse obtient un 51 : c'est réussi pour Bibliothèque mais raté pour le Latin ! Le Gardien lui accorde cependant un "succès partiel" ; Harvey a bien trouvé l'ouvrage qu'il convoitait, mais il ne parvient pas à saisir certains termes et tournures médiévales. Le journaliste aura également droit à un jet d'expérience en Bibliothèque.*

Jets consécutifs

Il est possible de demander à un joueur d'exécuter plusieurs jets consécutifs pour une même compétence de manière à "affiner" la recherche ou la tâche qu'il a entreprise. Il faut toutefois éviter de recourir trop souvent à cette méthode car elle a tendance à refroidir l'enthousiasme des joueurs. Elle peut être employée pour accentuer un mystère, et devrait toujours être justifiée par quelque chose d'important, car bien peu d'investigateur sont en mesure de réussir six tirages d'affilée. Seul le dernier tirage d'une telle série devrait donner droit à un jet d'expérience.

Contrôler une partie

Parfois, il arrivera qu'une partie menace de sombrer dans le chaos le plus complet. Il y a tellement de cas possibles (et tellement de remèdes envisageables) que nous nous contenterons ici de vous donner quelques conseils d'ordre général.

Les jeux de rôle ne sont pas si éloignés de la vie réelle; respectez d'abord les joueurs, et seulement après les règles et situations particulières.

La qualité d'une partie peut souffrir quand un Gardien cherche à être trop "parfait" — en accordant, par exemple, trop d'importance aux plans, aux monstres ou à la musique d'ambiance — au point d'en arriver à négliger les joueurs. Traitez ces derniers comme vos amis, pas comme des personnes que vous devez impressionner à tout prix. N'oubliez pas que les joueurs sont là avant tout pour s'amuser et surmonter des épreuves ensemble. Le reste est secondaire.

En cas de conflit de personnalités opposant deux joueurs, lorsque le problème persiste plusieurs soirs de suite malgré toutes vos tentatives de conciliation, demandez à l'un des joueurs concernés de partir, si vous ne voulez pas que la situation continue à se dégrader indéfiniment.

Si tous vos efforts échouent, arrêtez la partie en expliquant bien pourquoi vous agissez ainsi. Essayez alors d'amener vos joueurs à prendre de bonnes résolutions et indiquez-leur comment vous voudriez que les choses se passent la prochaine fois.

N'ayez pas peur de faire des compromis. Le Gardien contrôle la partie, mais les joueurs ne sont pas obligés de jouer.

Créer une compétence

Vous avez le droit d'imaginer de nouvelles compétences ou d'utiliser celles qui ont été supprimées ou dont le nom a changé. Discutez-en avec vos joueurs et testez vos créations au cours de vos parties. Si tout le monde est satisfait, rédigez une définition précise afin que chacun puisse

La trousse à outils du Gardien

savoir comment fonctionne la nouvelle compétence. Vous pouvez ensuite la noter sur l'une des lignes vierges prévues à cet effet sur les fiches d'investigateur.

Esquive : une option

Si le Gardien le désire, les personnages peuvent tenter d'Esquiver jusqu'à trois attaques par round. Les jets se font respectivement sous le pourcentage normal en Esquiver, sous les 2/3 du pourcentage, et sous le 1/3 du pourcentage, et au moment correspondant dans l'ordre d'attaque du round de combat. L'échec d'un jet en Esquiver n'a aucune incidence sur les autres tirages.

Multiplicateurs d'ÉDU et d'INT

Comme ce qui paraît juste à un Gardien ne l'est pas forcément pour un autre, les multiplicateurs employés avec l'ÉDU et l'INT (pour les compétences dépendant de la profession et les points d'intérêt personnel) au moment de la création d'un investigateur peuvent éventuellement être modifiés. Il est même possible de ne pas tenir compte des professions. Ainsi, on peut proposer aux joueurs de choisir une compétence à 70 %, deux à 60 %, trois à 50 %, et ainsi de suite jusqu'à arriver aux compétences à 10 %. Il est également envisageable d'accorder 1 000 points de pourcentage à répartir librement entre les diverses compétences. Si vous adoptez un de ces systèmes, veillez à ce que les personnages conservent un caractère humain, des faiblesses, des qualités, etc.

Hypnose, une compétence facultative

Aucun investigateur ne devrait choisir cette compétence sans l'accord du Gardien.

L'hypnotiseur ne peut exercer son art que sur un sujet volontaire. Ce dernier est hypnotisé sur une réussite du jet de compétence.

L'hypnose ne peut concerner qu'un seul sujet à la fois. Celui-ci doit rester tout près de l'hypnotiseur. Sur un échec du jet d'Hypnotisme, l'hypnotiseur se révèle incapable d'influencer ce sujet particulier. Si ce premier jet est, au contraire, une réussite, l'hypnotiseur peut placer le sujet en état d'hypnose chaque fois que celui-ci accepte la chose.

Utilisations de l'Hypnose

1) Aide à la Psychanalyse. Un hypnotiseur qui a au moins 10 % en Psychanalyse peut ajouter 25 points à cette compétence quand il traite un patient qu'il peut mettre en état d'hypnose.

2) Suggestion post-hypnotique. Le sujet se livre à une action spécifique sans réflexion apparente. Il n'accepte pas une suggestion contraire à ses désirs ou à son comportement habituel.

3) Aide à la mémoire. Des souvenirs refoulés ou mal enregistrés peuvent être restaurés sous hypnose. Si la vue de ce qui se trouvait au fond d'un puits a frappé le sujet de folie temporaire, il se rappellera sans doute sa peur mais pas ce qu'il a vu. L'hypnose peut faire remonter ce souvenir — mais à revivre cet incident, il risque de perdre d'autres points de Santé Mentale.

4) Soulager la douleur. L'hypnose peut temporairement soulager ou supprimer la douleur ressentie par le sujet. Cette douleur le rend en revanche plus difficile à hypnotiser. Après la réussite du jet d'Hypnotisme, l'hypnotiseur doit encore emporter une lutte POU contre POU.

5) Désinformation. Un hypnotiseur peut avoir modifié les souvenirs d'un PNJ, et celui-ci risque donc de transmettre en toute bonne foi de faux renseignements.

Les personnages qui ont une bonne raison d'être formés à l'hypnotisme (médecins, artistes de cabaret, etc.) reçoivent un score de base de 20 % ou la moitié de leur compétence Psychanalyse ou Médecine (la possibilité la plus favorable).

Modificateurs de recherche pour les ouvrages du Mythe

À chaque ouvrage du Mythe est associée une durée d'étude donnée en semaines. Il s'agit là de semaines de 30 heures : 6 heures par jour, 5 jours par semaine. Un travail plus soutenu nécessiterait des jets de dés (concentration, fatigue, etc.). Quoi qu'il en soit, cette durée est modifiée par les facteurs suivants, des facteurs qui s'additionnent pour donner le Modificateur de Recherche (MR).

- INT : 1 point par point au-dessus de 14.
- ÉDU : 1 point par point au-dessus de 14.
- Compétence dans la langue considérée : Divisez par 5 et arrondissez à la valeur inférieure. Si vous ne maîtrisez pas cette langue, vous aurez besoin d'un traducteur ou d'un dictionnaire et subirez un malus de -100.
- Mythe de Cthulhu/Occultisme : Divisez Mythe de Cthulhu par 5. *Éventuellement*, divisez Occultisme par 20 et utilisez le facteur le plus élevé. Arrondir à la valeur inférieure.
- Niveau de la Bibliothèque : Chaque bibliothèque reçoit une note de 1 à 20. Miskatonic, la Bibliothèque Nationale et le British Museum forment le dessus du panier, dans les 18-20. La bibliothèque municipale de Troupaumé ne devrait pas mériter mieux qu'un 2.

Additionnez les différents facteurs pour trouver le MR. Soustrayez-le à 100. Le résultat est le pourcentage du temps d'étude standard que ce chercheur particulier devra consacrer à l'ouvrage.

***Exemple :** Le professeur Henry Armitage (INT 18, ÉDU 24, Mythe de Cthulhu 18 %, Occultisme 25 %, Allemand 70 %) étudie le Unaussprechlichen Kulten à la bibliothèque de Miskatonic. Il reçoit les facteurs modificateurs suivants :*

La trousse à outils du Gardien

INT = +4, ÉDU = +10, Allemand = +14, Mythe de Cthulhu = +3 (le plus élevé), Niveau de Miskatonic = 20. Soit au total un RM de 51. 100-51 = 49. La durée d'étude de cet ouvrage est de 52 semaines mais Armitage en viendra à bout en 49 % de ce temps, soit 25,4 semaines.

Classes de compétences

Il arrivera que les investigateurs soient drogués, hypnotisés, ivres, intoxiqués par des gaz, des produits chimiques ou des sortilèges, etc.

Pour simuler la chose, utilisez le système de classement des compétences présenté à la fin de ce livre. Cinq catégories vous sont proposées : *communication, manipulation, perception, physique* et *pensée.*

Une drogue peut n'affecter que les compétences relevant d'une catégorie spécifique en réduisant leurs pourcentages de moitié — par exemple — pendant quelques heures ou une journée. Toutes les catégories sont susceptibles d'être affectées par une consommation abusive d'alcool, alors que seules les compétences relevant des catégories manipulation et exercices physiques sont touchées lorsqu'on reste trop longtemps exposé au froid. En revanche, une quantité modérée d'alcool peut augmenter de 10 % les compétences de communication, tout en réduisant celles relatives à la pensée.

Résultats spéciaux

Un *résultat spécial* est un score inférieur ou égal au cinquième de la valeur que l'on aurait normalement dû obtenir pour réussir un jet de pourcentage donné. Il permet de bénéficier automatiquement d'un jet d'expérience dans la compétence concernée et le Gardien doit en outre accorder quelques avantages pour tenir compte du fait qu'il s'agit d'une réussite exceptionnelle. En combat, un résultat spécial équivaut à un empalement.

Multiplicateur de sort, une règle facultative

Dans les précédentes versions des règles, cette méthode permettait de déterminer le pourcentage de chances d'apprentissage des sorts.

Un livre du Mythe qui contient des sortilèges peut se voir attribuer un *multiplicateur de sort.* En multipliant ce dernier par l'INT d'un personnage, il est possible de déterminer le pourcentage de chances qu'il a d'apprendre un sortilège tiré de l'ouvrage concerné. Ce pourcentage est donc d'autant plus important que le multiplicateur est élevé.

Certains facteurs peuvent jouer sur le Multiplicateur de sort : l'état d'un livre ou d'un manuscrit, son authenticité (les versions les plus anciennes sont toujours les meilleures), le nombre de sortilèges et la manière dont ils sont présentés. Le multiplicateur de sort ne doit pas être employé quand un investigateur enseigne un sortilège à un autre personnage.

contribuent à instaurer une atmosphère menaçante. Et si vous devez décrire des angles biscornus et des choses difficiles à observer, réfléchissez à l'avance à quelques détails évocateurs. "L'Indicible" mis à part, vous ne pourrez pas vous contenter de dire qu'une chose est indescriptible, si vous ne voulez pas que vos joueurs s'ennuient.

Un jeu international

Un tiers environ des joueurs de L'Appel de Cthulhu ne sont pas des citoyens américains et n'ont jamais séjourné aux États-Unis. Ils peuvent donc avoir quelques problèmes à jouer des aventures ayant pour cadre ce pays, car ils ont parfois du mal à comprendre certaines allusions et références. C'est la raison pour laquelle sont incluses dans les scénarios quelques informations et données historiques essentielles susceptibles d'aider à une meilleure appréhension des spécificités américaines. Mais les livrets de règles et scénarios ne peuvent devenir des livres d'histoire. N'importe quel guide touristique, quelle que soit sa date de parution, renferme des trésors de renseignements. Trouvez-en un.

À l'inverse, les Gardiens américains éprouvent des difficultés quand ils doivent faire jouer des aventures ayant pour cadre la France, le Malawi ou tout autre pays étranger. En fait, tout le monde aimerait souvent disposer d'un plus grand nombre d'informations précises, d'anecdotes et de détails crédibles pour améliorer la qualité des descriptions. En consultant une bonne encyclopédie, vous apprendrez toutes sortes de renseignements utiles qui vous aideront à éclaircir certains points obscurs. Une bonne balade sur le web peut de même fournir une somptueuse récolte de textes et d'images mais risque de prendre un peu de temps. Les cartes historiques sont des prises de choix mais constituent bien souvent des fichiers volumineux. Votre imagination doit produire les détails secondaires - la description d'une petite ville, par exemple - mais là encore les guides touristiques vous aideront. Une heure d'immersion dans un ouvrage de référence suffit généralement à prendre la mesure de la "couleur locale."

Si vous et vos joueurs partagez quelques idées préconçues sur les habitants des pays étrangers, utilisez-les comme point de départ.

Contexte historique

De même, les joueurs et les Gardiens ne connaissent pas forcément très bien les années 1890 et 1920. Ce qui peut les conduire à se poser diverses questions… Quel comportement doit-on adopter ? Que peut-on faire ? Existe-t-il des flashs pour appareils photographiques ? Utilise-t-on déjà l'électricité ou tout le monde emploie-t-il encore des lampes à pétrole ?

Utilisez la même méthode que pour les aventures en pays étrangers : basez-vous dans un premier temps sur vos idées préconçues et convictions personnelles. S'il devient vraiment important de savoir si les gens des années 1890 employaient des déodorants corporels ou ce que devenait tout ce crottin que leurs chevaux laissaient dans les rues, consultez des ouvrages spécialisés. Quand un détail historique est important pour un scénario publié, il est généralement traité dans le texte.

L'espérance de vie des investigateurs

La mort d'un investigateur peut être parfaitement imprévisible mais, le plus souvent, elle découle du style de jeu des joueurs et du Gardien. Les joueurs imprudents perdent rapidement leurs personnages. Certaines des histoires d'épouvantes qui ont ravi des générations de lecteurs se terminent fréquemment par la mort de tous les protagonistes, mais les campagnes de jeu de rôle supportent mal, quant à elles, un taux de mortalité trop élevé.

Il est en effet facile de comprendre la frustration que peuvent éprouver des joueurs qui se sont donnés un mal fou à détailler leurs investigateurs… pour les voir taillés en pièces, carbonisés ou avalés tout cru au bout d'une ou deux aventures seulement. Des personnages joués avec prudence doivent pouvoir survivre à des campagnes redoutables et terminer leur carrière en écrivant leurs mémoires. Lorsqu'un investigateur meurt trop tôt, le fait qu'il ait affronté sa fin avec bravoure n'apporte qu'une maigre consolation.

Évitez les débordements de violence. N'allez jamais trop vite en besogne et laissez aux investigateurs suffisamment de temps pour récupérer de leurs épreuves. Évidemment, s'ils insistent pour aller au devant d'une mort certaine, vous aurez sans doute du mal à les contenir, mais les forcer à combattre continuellement ne peut que les décourager.

Les monstres du Mythe sont d'effroyables créatures, capables aussi bien de faire perdre la raison aux investigateurs que de les étriper. Les armes humaines sont peu efficaces contre la plupart d'entre eux et les quelques sortilèges que l'on peut trouver dans les grimoires sont bien souvent terriblement dangereux pour leurs utilisateurs.

Lisez attentivement les scénarios du commerce que vous avez l'intention de faire jouer, afin de vous assurer qu'ils conviennent à vos joueurs et à leurs personnages. Adaptez l'intrigue à votre style de jeu et vos goûts personnels. Modifiez les caractéristiques, les pouvoirs, ainsi que tous les détails qui vous semblent pouvoir être améliorés. Vous seul connaissez les préférences de vos joueurs. Les scénarios que nous publions sont toujours conçus pour des investigateurs moyens or, les personnages "moyens" n'existent pas.

Quand vous interprétez des représentants des races mineures du Mythe — comme les Hommes Serpents, les Mi-Go ou les Profonds — gardez à l'esprit qu'ils vivent généralement plus longtemps que les hommes, et qu'ils sont souvent plus intelligents et instruits qu'eux. Comment des créatures aussi intelligentes et quasi-immortelles pourraient-elles avoir envie de mettre leur existence en péril pour remporter une victoire marginale sur des êtres qui ne sont, à leurs yeux, guère plus que des primates? Si des intérêts supérieurs justifient un tel sacrifice de leur part, les investigateurs devraient toujours en être averti. Quand elles n'ont pas de bonnes raisons pour se battre, les créatures intelligentes préfèrent généralement fuir le danger. Évitez cependant les situations de négociations avec ces races mineures; ces situations exposent leurs motivations et les rendent par trop "humaines".

Les Shoggoths et les autres entités d'intelligence moindre sont plus téméraires, imprévisibles et rancuniers que les Mi-Go ou les Profonds. De telles créatures sont tout à fait capables d'attaques acharnées et leur courroux peut être redoutable. Elles représentent un réel danger, purement physique, et le Gardien doit toujours trouver le moyen de prévenir les joueurs des risques qu'ils encourent. Notez que si un Shoggoth vit dans une caverne, rien n'empêche vos investigateurs de s'y reprendre à plusieurs fois pour le détruire.

Quoi qu'il en soit, même si tous vos personnages perdent connaissance en apercevant un monstre, il n'est pas obligé de les tuer. Les entités mystérieuses peuvent en effet agir de manière énigmatique sans perdre pour autant leur crédibilité. Une créature abominable peut très bien ne tuer personne, dévorer seulement un ou deux investigateurs, ou se contenter de mâchouiller quelques membres. À moins qu'elle ne se contente de l'index gauche des personnages droitiers, afin que les joueurs se rappellent à jamais le fameux "Jour de l'Index". La justification des agissements des êtres extraterrestres dépourvus d'intelligence ne devrait jamais poser problème; les instincts primaires méprisent la raison.

Une rencontre dangereuse peut parfois se solder par le décès d'un investigateur, un événement qui doit toujours être justifié d'une façon ou d'une autre. Cela peut ainsi être la conséquence d'un acte inconsidéré ou d'une trop grande prise de risques. Il va sans dire que le Gardien est libre de laisser les personnages stupides aller au devant du trépas. Néanmoins, en tant que juge impartial, il doit absolument réfréner ses éventuels désirs de vengeance. Estropier ou défigurer un investigateur devrait en principe suffire à rappeler le joueur à ses devoirs et a l'avantage de ne pas l'éliminer de la partie.

En plus des réductions de DEX ou de CON entraînées par la perte d'un membre, les investigateurs sont parfois affligés de cicatrices disgracieuses qui ont pour effet de diminuer leur APP (ainsi que certaines compétences comme Crédit ou Persuasion, qui dépendent en partie des expressions du visage). Des maladies débilitantes et incurables peuvent aussi réduire les caractéristiques des personnages, sans pour autant abréger leur existence. Une folie bien choisie ralentira un investigateur ou le rendra vulnérable à certaines tentations. Des dommages cérébraux, consécutifs à des chocs à la tête ou aux attaques de certaines créatures, réduiront l'INT sans tuer le personnage. De même, certaines blessures fragiliseront le cœur et diminueront la CON.

Il existe également des mutations progressives (le "mal d'Innsmouth" est un des exemples les plus connus) susceptibles de provoquer d'importants changements chez un investigateur. Il reste "opérationnel", mais son Apparence se dégrade tellement qu'au bout d'un certain temps il fait perdre des points de Santé Mentale aux personnes qui le voient. Tous les sujets affectés ne progressent pas nécessairement jusqu'au stade terminal et un hybride sain d'esprit est donc parfaitement envisageable.

Bien que ces alternatives à la mort ou à la folie ressemblent un peu à des tortures, elles offrent néanmoins aux joueurs la possibilité de vivre des expériences inoubliables : "Est-ce que je vous ai raconté comment j'ai perdu cet œil?"

Ce que peuvent faire les joueurs

Les joueurs peuvent littéralement trahir leurs investigateurs en bâclant leurs enquêtes, en cherchant systématiquement la bagarre, en négligeant des indices, en



débarquant au quartier général d'une secte sans avoir prévu de plan de retraite, en s'aliénant la police et en contraignant des personnages déjà affaiblis à subir de nouveaux chocs psychologiques. Cependant, quand ils sont convaincus que leurs investigateurs ne sont pas condamnés d'avance, ils se montrent plus enclin à jouer leur personnage avec prudence.

Les investigateurs ont tout intérêt à améliorer leurs compétences, à apprendre à mener efficacement leurs enquêtes et à se faire des alliés dans tous les milieux. En fait, l'amitié qui peut unir les investigateurs à certains PNJ a beaucoup de points communs avec celle qui peut exister entre les joueurs.

Se préparer au pire

Plus un investigateur gagne de points en Mythe de Cthulhu et plus sa Santé Mentale est ébranlée, mais son besoin de comprendre et de lutter ne disparaît pas pour autant. Il va devoir apprendre un sortilège pour vaincre une créature immonde ou être obligé d'assister à quelque cérémonie répugnante, et gagner encore en Mythe de Cthulhu. Au fur et à mesure que la Santé Mentale de son personnage s'effrite, le joueur rate de plus en plus souvent ses jets de SAN et éprouve une anxiété croissante à l'idée d'avoir à affronter de nouvelles horreurs, exactement comme si c'était lui-même qui perdait progressivement la raison. Un investigateur qui n'a plus beaucoup de points de Santé Mentale sent sur sa nuque le souffle glacé annonciateur de sa fin prochaine.

Les joueurs ont souvent du mal à abandonner leurs personnages préférés et ils préfèrent généralement les accompagner jusque dans leurs derniers instants. Les Gardiens les plus sages éviteront d'intervenir, si ce n'est, à l'occasion, pour inciter les joueurs à mettre leur investigateur en retraite anticipée.

Même le plus chanceux des investigateurs finit par acquérir suffisamment de points en Mythe de Cthulhu pour affaiblir considérablement sa Santé Mentale, ce qui le rend moins fiable sur le terrain. Un personnage qui abandonne sa carrière peut passer le flambeau à collègue ou parent plus jeune. Agir ainsi augmente le sens de la continuité au sein de la campagne. L'investigateur change, mais la compréhension du Mythe ne fait, elle, que croître. Les personnages mis sur la touche ne sont pas forcément contraints à l'inactivité, ils peuvent collecter des renseignements, interroger des témoins et partager les découvertes de leurs confrères. À l'instar de Sherlock Holmes, qui quitte sa retraite lorsqu'on a un grand besoin de lui, ces vétérans peuvent — de temps à autre — reprendre leurs activités, le temps d'élucider un dernier petit mystère.

Autant que possible, encouragez vos joueurs à utiliser plusieurs investigateurs en alternance ou à en interpréter deux à la fois. S'identifier à un personnage est cependant un des plaisirs essentiels du jeu de rôle, et nombreux sont ceux qui refusent de le diluer.

Le Gardien étant obligé d'être beaucoup plus intransigeant que les joueurs, il ne peut pas faire grand-chose pour sauver les investigateurs sans nuire à l'intérêt du jeu et mettre son intégrité en doute. La vie est parfois cruelle. Aussi, quand un personnage mourra ou perdra définitivement la raison, prenez quelques instants pour saluer sa mémoire… avant d'accueillir chaleureusement son remplaçant.

Autorités civiles

Si les joueurs connaissent en principe les buts poursuivis par leurs investigateurs, le Gardien, lui, ne sait pas toujours quelle place il doit réserver dans sa campagne aux policiers, procureurs, juges, coroners et psychiatres. Il ne peut pas accorder trop d'attention à tous ces agents de la civilisation ; il est pourtant inévitable qu'ils se heurtent à un moment ou à un autre aux joueurs. Il lui faut donc réfléchir aux motivations des autorités et aux problèmes qu'elles risquent de lui poser.

Attitudes

Le Gardien doit définir la fonction que sont censées remplir les autorités dans sa campagne. Ainsi, par exemple, un shérif ou un juge peut aussi bien être un soutien qu'un obstacle lors d'une enquête, selon qu'il accepte ou non de révéler certaines informations, qu'il s'entête à croire en ses propres théories sans prêter attention à celles des investigateurs, qu'il ordonne leur arrestation en tant que suspects potentiels ou témoins importants.

S'il n'est pas toujours faux de présenter les représentants de l'ordre établi comme des opportunistes sans scrupule, des imbéciles corrompus ou des butors réactionnaires, de tels clichés risquent néanmoins de nuire à l'esprit du jeu. L'Appel de Cthulhu part du principe que l'humanité et la civilisation méritent que l'on se batte pour les défendre. Rappeler que les hommes sont moins malveillants que les créatures du Mythe ne suffit pas. Pour maintenir la cohérence dramatique des aventures, les humains et leurs institutions doivent être meilleurs. Les investigateurs mettent leur vie en péril pour sauver le monde, et il convient donc que les autorités comptent dans leurs rangs quelques individus dignes de ce sacrifice. En réalité, certains le sont et d'autres pas.

Quand les investigateurs seront confrontés à des représentants de l'ordre crédibles, capables du meilleur comme du pire, ils seront en mesure de se faire leur propre opinion sur la civilisation qu'ils défendent et sur les avatars de la nature humaine. Le Gardien s'exprimera alors en artiste, pas en idéologue rigide.

Si un représentant de l'ordre doit jouer un rôle important dans une aventure, arrangez-vous pour que les personnages aient l'opportunité de se faire une bonne idée de son caractère, ne serait-ce que lors d'une rencontre anodine dans la rue ou lors d'un coup de main à un automobiliste. Ainsi, il pourra avoir dans son bureau des indices révélateurs de ses passions ou de ses expériences passées : citations, animaux empaillées, trophées, photos de famille, souvenirs divers, etc. Cela devrait permettre à un investigateur possédant une bonne compétence en Histoire Naturelle ou en Nager, par exemple, d'engager la conversation et faire connaissance. Les amitiés, préservées ou trahies, qui naîtront de tels entretiens seront beaucoup plus vraisemblables.



Pots-de-vin

Un investigateur est parfois amené à discuter avec des représentants de l'ordre afin d'éviter une arrestation pour crime ou un internement dans un hôpital psychiatrique. Si cette discussion n'aboutit à rien, il

Guide des pertes de Santé Mentale

On peut perdre des points de Santé Mentale en voyant une entité surnaturelle, en observant un phénomène naturel épouvantable, en lisant des ouvrages et manuscrits ayant trait au Mythe de Cthulhu ou en lançant des sortilèges. Mais combien de points doit-on perdre chaque fois ?

1 OU 1D2 POINTS DE SANTÉ MENTALE : *Inconfort ou légère confusion.* Une perte minime, qui sera à peine remarquée par les investigateurs et ne suffira pas à provoquer de la tension chez les joueurs, bien qu'elle puisse néanmoins leur rappeler les périls qu'ils encourent. Rarement utilisée, sinon pour les sortilèges les plus faibles.

1D3 POINTS DE SANTÉ MENTALE : *Frayeur, confusion ou dégoût.* Trois ou quatre pertes de ce type étalées sur un court laps de temps peuvent suffire à faire perdre la raison à un investigateur instable. Elles correspondent en principe à des événements qui ne sont pas *trop* horribles.

1D4 POINTS DE SANTÉ MENTALE : *Panique, désorientation, écœurement.* Une perte de ce genre ne suffit généralement pas à déclencher une folie. Utilisez-la quand vous désirez harceler vos investigateurs, sans pour autant les handicaper. Elle peut être employée avec certains phénomènes naturels. Seuls les monstres mécaniques ou immatériels sont aussi peu effrayants. Essayez de cantonner les nouveaux ouvrages du Mythe dans cette gamme afin d'éviter une "inflation magique".

1D6 OU 1D6+1 POINTS DE SANTÉ MENTALE : *Nausées ou stupeur.* C'est la quantité moyenne de points de Santé Mentale que l'on peut perdre en jouant un scénario du commerce. Elle a en général de bonnes chances d'entraîner une folie. Les monstres relevant de cette catégorie, quoique bizarres, sont relativement faibles (les Mi-Go par exemple) : ce sont des extraterrestres répugnants, mais ils ne sont ni très grands ni venimeux ni particulièrement effrayants. Ce type de perte peut également être utilisée avec des sortilèges assez puissants et des monstres terrestres dangereux comme les membres du Peuple Serpent (pervers et venimeux, mais dont l'apparence n'est pas trop effroyable) et les Profonds.

1D8, 1D6+2, 2D4 POINTS DE SANTÉ MENTALE : *Choc nerveux.* Comme ces tirages donnent facilement des résultats supérieurs ou égaux à 5, ils entraînent régulièrement des folies temporaires. En principe, ils correspondent à des monstres vraiment redoutables et qui, à moins d'être véritablement horribles, vicieux ou pathétiques, possèdent généralement une bonne force physique. Les sortilèges relevant de cette catégorie sont capables de produire des effets impressionnants.

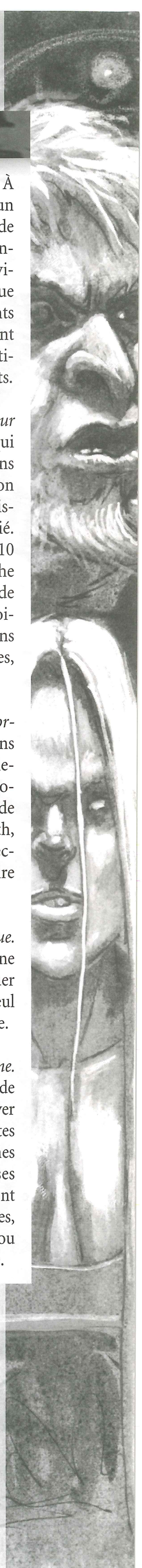
1D10 POINTS DE SANTÉ MENTALE : *Choc important.* À partir de ce niveau, les chances de faire perdre la raison à un investigateur sont supérieures à la moyenne. Ce type de perte correspond à des monstres dont il émane une profonde impression d'anormalité et de menace mortelle. Des divinités importantes, mais peu impressionnantes, telles que Tsathoggua, se rangent dans cette catégorie. Des événements bizarres, des actions téméraires ne devraient que rarement faire perdre autant de points de Santé Mentale. Des sortilèges de ce niveau devraient être vraiment impressionnants.

2D6 OU 2D8 POINTS DE SANTÉ MENTALE : *Horreur traumatisante.* Rarement utilisée pour les monstres qui figurent dans les règles, ce type de perte est néanmoins recommandé aux Gardiens soucieux d'éviter une "inflation des monstres". Il correspond aux sortilèges les plus puissants, encore qu'un sort plus dangereux a déjà été publié. L'effroyable *Necronomicon* ne fait jamais perdre que 2D10 points de Santé Mentale, et les autres grimoires du Mythe ne devraient donc pas dépasser les 2D6 ou 2D8. Ce type de perte est capable de faire basculer dans la démence la moitié des investigateurs et devrait en éliminer un quart. Dans une aventure, il peut avoir des conséquences dévastatrices, surtout en début de scénario.

1D20, 2D10, 3D6 POINTS DE SANTÉ MENTALE : *Horreur extrême.* Peu d'investigateurs peuvent supporter sans devenir fou une perte de cette ampleur. Les monstres relevant de cette catégorie sont toujours épouvantables, diaboliques, meurtriers ou profondément anormaux. Ce type de perte est associé à des divinités mineures, comme Abhoth, et la majorité des Grands Anciens. Le sortilège de Résurrection est une des rares expériences susceptibles de faire perdre autant de points de Santé Mentale.

3D10 POINTS DE SANTÉ MENTALE : *Abomination absolue.* Peu de choses peuvent justifier une telle perte, hormis une créature manifestant une intention délibérée de provoquer l'anéantissement de la race humaine. Il n'existe qu'un seul sortilège qui fasse perdre autant de points de Santé Mentale.

1D100 POINTS DE SANTÉ MENTALE : *Mal cosmique ultime.* Ne pas employer avec des monstres ou des événements de votre cru, aussi effroyables qu'ils puissent être. À réserver exclusivement aux divinités extraterrestres les plus puissantes du Mythe : Cthulhu en personne, Nyarlathotep sous certaines de ses formes les plus terrifiantes, Yog-Sothoth et ses effroyables sphères, etc. Certains anciens scénarios officiels ont parfois employé ce genre de perte dans d'autres circonstances, mais cela ne se produira plus. Aucun événement, sortilège ou livre ne peut faire perdre autant de points de Santé Mentale.



peut tenter de proposer un pot-de-vin. Le succès de cette manœuvre dépend alors du caractère de son interlocuteur.

Si vous pensez que ce dernier est corruptible, calculez le montant du pot-de-vin en fonction de (1) sa paye journalière, (2) l'importance que revêt le délit à ses yeux et (3) les chances qu'il a d'être découvert. Ce genre de marché ne peut intéresser un fonctionnaire que s'il lui permet de gagner facilement de l'argent sans trop de risques ; ses exigences deviennent sinon exorbitantes.

Le salaire quotidien d'un fonctionnaire de police est d'environ 2 $ ou 2,50 $ dans les années 1890, de 2 $ à 4 $ dans les années 1920 et de 150 $ à 200 $ dans les années 1990 (primes comprises).

Si l'on souhaite éviter une amende, il faut en principe débourser une somme équivalente à la moitié du salaire quotidien du policier ; pour une infraction mineure, une journée de paye ; pour un problème de droit civil ou un délit — vol de voiture, violation de propriété privée, etc.

— une semaine de salaire ; pour un délit de port d'arme, deux semaines de salaire ; pour un crime, le pot-de-vin peut être supérieur à un mois de salaire.

Pour les affaires les plus graves ou les plus médiatisées, il est parfois nécessaire de soudoyer plusieurs personnes, voire plusieurs services.

Le Gardien devrait en outre considérer qu'une personne qui accepte une fois un pot-de-vin a toutes les chances par la suite de demander des "rallonges". Ce genre d'individu n'éprouve généralement pas plus de scrupules à exploiter des investigateurs qu'il n'en a à bafouer la confiance de ses supérieurs.

Arrestations

Quel que soit le motif d'une arrestation, elle implique obligatoirement plusieurs fonctionnaires et responsables. Personne ne saurait en effet être à la fois policier, juge, juré, geôlier et bourreau. On peut être appréhendé pour toutes sortes de raisons...

- Les investigateurs ont un comportement suspect — ils peuvent être arrêtés avant d'avoir eu la possibilité de commettre un méfait (c'est ce qu'on appelle une "arrestation préventive", un concept que n'apprécient guère les tribunaux scrupuleux ; une variante de 24 heures, la "garde à vue", existe aussi dans certains pays).

- Les investigateurs sont coupables de vol, de voies de fait ou d'outrages à la décence et aux bonnes mœurs.

- Les investigateurs détiennent des biens confiscables ou des informations que convoitent les autorités (pour les rendre publiques ou les étouffer).

- Les investigateurs sont les uniques témoins d'un crime odieux ou menacés de mort.

- Les investigateurs sont manifestement des fous, dangereux pour eux-mêmes ou pour les autres. La société doit se protéger.

Les autorités concernées peuvent être obligées de se poser quelques questions avant de procéder à une arrestation. Une infraction mineure mérite-t-elle que l'on s'attire les foudres de gens importants ? Les prévenus ne possèdent-ils pas des relations influentes susceptibles de poser des problèmes ? Quel intérêt peut retirer la société d'éventuelles poursuites judiciaires ? Il vaut mieux envisager toutes les conséquences possibles si l'on ne veut pas commettre d'impair.

Le fonctionnaire chargé de l'arrestation doit rappeler les pouvoirs qui lui ont été conférés avant d'avoir le droit de procéder à l'interrogatoire des prévenus. S'il y a arrestation formelle, il est tenu de détailler les charges retenues contre eux, mais ces explications ne sont généralement pas nécessaires pour une simple garde à vue. Les personnes placées en détention sont toujours désarmées. L'emploi de la force est justifié si elles opposent une quelconque résistance.

Au poste de police, le fonctionnaire chargé de l'arrestation doit faire enregistrer ses prisonniers avant de les confier à une autre autorité. Les prévenus sont ensuite questionnés et invités à faire des dépositions légales, avant d'être confinés dans des cellules séparées tandis que l'on compare leurs déclarations.

S'ils sont inculpés, les investigateurs auront généralement connaissance des faits qui leur sont reprochés, mais pas toujours. Dans certains pays, les charges retenues peuvent être extrêmement vagues ("ennemi de l'État" est un classique) et ne sont détaillées que lors du procès.

Les détenus peuvent être autorisés ou pas à communiquer avec l'extérieur et leur arrestation elle-même peut dans certains pays être tenue secrète. Des interrogatoires complémentaires plus ou moins "musclés" sont éventuellement utilisés pour obtenir preuves et aveux. Torture et menaces sont généralement illégales mais, dans la pratique, leur emploi dépend des habitudes de l'administration concernée et du sens moral des interrogateurs.

Dans certaines contrées, même les procès sont soumis au secret. La validité des preuves et des témoignages peut varier en fonction des juges et des législations locales.

Les condamnations peuvent être proportionnelles aux méfaits commis ou refléter le danger que représentent les investigateurs pour un individu, une communauté ou un État. La sévérité de la sentence prend généralement en compte l'attitude des accusés à l'égard des autorités et leurs motivations supposées.

Internement dans un asile

Les investigateurs peuvent parfois désirer rester dans un asile ou un sanatorium pour réunir des informations ou échapper à leurs adversaires. Ils n'ont généralement pas de difficultés à s'y faire admettre, s'ils sont en mesure de payer les soins. Un établissement privé, s'il a des chambres libres, est toujours prêt à accueillir une personne souhaitant seulement se reposer ou être conseillée. Il faut néanmoins pouvoir justifier de son identité.

N'importe quel médecin a la possibilité de demander qu'un patient soit placé en "observation psychiatrique" pour une durée pouvant aller jusqu'à 72 heures. Si quelque trouble grave est mis en évidence, le patient peut être interné pendant 90 à 120 jours, pour observation et évaluation, comme le prévoit la loi. Au terme de cette période, le tribunal prononce l'internement d'office pour traitement ou libère le patient.

Un interné involontaire est réévalué chaque année mais il peut passer de nombreuses années à l'asile. Le tribunal décide de sa capacité à se prendre en charge ou lui propose d'abandonner volontairement certains de ses droits afin de pouvoir être soigné. La qualité des procédures varie considérablement selon les cours : les évaluations expédiées pour la forme ne sont pas rares et tout dépend de la personnalité et de la rigueur du juge, des avocats et des médecins.

- Un investigateur peut être interné si quelqu'un (médecin, membre de la famille, officier ayant procédé à l'arrestation) apporte la preuve de son incapacité auprès de la cour.

- Son aptitude mentale peut être démontrée lors d'une audition de justice sans que l'intervention d'un jury soit nécessaire. Une cour a ainsi la possibilité — après avoir pesé les arguments des experts — de décider de sa remise en liberté.

- Si la cour juge le patient incapable de se prendre en charge, elle le confie aux soins d'un tuteur légal. C'est généralement un proche du malade ou une personne qui a des raisons de prendre les intérêts du malade à cœur. À défaut d'autres candidats valables, la cour peut se désigner elle-même.

- Si le malade n'est pas un fou criminel (auquel cas le tribunal est nécessairement tuteur), son tuteur a toute autorité pour décider ce qui est bon pour lui. Il peut donc demander son internement, le faire soigner à domicile, organiser une croisière thérapeutique, etc. En l'absence de contestation, une cour de justice accepte toujours des projets qui ont l'assentiment des autorités médicales.

- Si un investigateur est interné sur la demande de son tuteur, ce dernier continue à exercer sur lui son autorité en donnant des consignes quotidiennes au personnel de l'établissement psychiatrique qu'il a choisi.

- Le malade a alors trois possibilités pour recouvrer sa liberté : convaincre son tuteur de le retirer de l'établissement où il est interné, obtenir du personnel de l'établissement en question qu'il signale à la cour compétente qu'il est de nouveau sain d'esprit et qu'il n'a plus besoin de tuteur, s'évader par ses propres moyens.

Le jeu en compétition : les tournois

Les tournois, généralement organisés à l'occasion d'une convention ou autre manifestation, proposent une expérience ludique très différente du jeu en campagne. Les scénarios de tournoi sont des aventures "à un coup" soigneusement mis au point. Ils sont conçus pour être joués en un temps limité, à peine quelques heures généralement. Les joueurs reçoivent des personnages prédéfinis aux compétences et background fermement établis et sont généralement jugés sur leur capacité à les interpréter à fond. Ces scénarios de tournoi, avec leur chronométrage rigide et leurs personnages imposés, peuvent sembler au premier abord plus restrictifs que le jeu en campagne. Le Gardien qui conçoit un tel scénario découvre cependant que cet exercice lui apporte en fait une liberté supérieure, l'occasion de créer un type de terreur réellement unique.

Comme toujours à l'Appel de Cthulhu, le premier objectif du Gardien est la peur. Les participants ne doivent jamais être sûrs de leur fait et leurs suppositions doivent être bousculées chaque fois que c'est possible. L'angoisse inspire aux joueurs un meilleur jeu de rôle, ce qui devrait encourager les organisateurs à susciter toujours plus de terreur. Pour construire un scénario de tournoi à l'Appel de Cthulhu, le Gardien doit créer les mêmes éléments que pour toute autre aventure : une intrigue, des personnages et une ambiance. Dans le cadre du tournoi, ces éléments prennent cependant une forme entièrement nouvelle.

L'intrigue

En tournoi, le Gardien a les mains parfaitement libres en ce qui concerne l'intrigue. Les lieux ou les époques mal connus ne constituent plus un problème, pas plus que la découverte d'un prétexte pour envoyer des investigateurs des années 20 dans le désert australien ou sur Mars. Vous voulez jouer sur Mars ? Construisez votre aventure autour d'un groupe d'astronautes. Vous êtes fasciné par une période historique particulière ? Vous n'avez plus à faire vos recherches historiques sur la base d'une campagne complète et quelques heures de lecture devraient donc vous livrer tous les détails qui vous intéressent. Les aventures sur fond de Rome Antique, Chine Coloniale, Renaissance ou Futur Proche deviennent parfaitement envisageables et méritent d'être encouragées. Pourquoi se limiter aux trois époques standards quand toute l'histoire vous est ouverte ?

Le jeu en tournoi libère le Gardien de la gestion des conséquences. Vous voulez un final avec destruction de la Terre ? Lâchez-vous ! La partie de la semaine prochaine n'en dépend pas. Les monstres et les événements qui peuvent déséquilibrer ou faire dérailler une campagne ne posent plus problème. Tous les personnages n'ont pas à survivre jusqu'à la prochaine séance. Il n'y aura pas de prochaine séance et la partie peut donc être particulièrement meurtrière. Cette dernière tendance doit toutefois être surveillée : le manque de retenue du Gardien en ce domaine est, bien sûr, un excellent moyen d'instiller la peur chez les joueurs, mais ces derniers ont certainement payé un droit d'entrée et ils n'apprécieront pas d'être éliminés du tournoi trop arbitrairement.

Une intrigue bien ficelée est le meilleur allié du Gardien, mais il doit toujours garder en tête que son pire ennemi est le chronomètre. Aussi brillante que puisse être une intrigue, il faut qu'elle arrive à son terme dans le temps imparti. Dans un tournoi en plusieurs manches, on peut envisager un scénario en deux parties pour accueillir une intrigue particulièrement complexe (une excellente occasion d'insérer une pause dramatique insupportable) mais d'une manière générale le Gardien ne doit penser qu'à empiler un maximum d'émotions dans un minimum de temps. Les tests préliminaires sont incontournables, de même qu'une gestion du temps rigoureuse en cours de partie. Et enfin, il faut penser à allouer du temps aux joueurs pour leur jeu de rôle — un temps qu'ils prendront de toute façon !

En tournoi, les personnages peuvent être beaucoup plus intimement liés à l'intrigue qu'il n'est généralement possible en campagne. On ne se contente pas de voler au secours d'un ami ou d'un parent, et l'horreur peut devenir personnelle. Vous êtes affecté par quelque maladie hideuse. Vous vous réveillez dans quelque lieu étrange complètement amnésique. Votre maison est hantée. Quelque chose vit dans votre tête. Qu'est-ce que vous faites ? Le narrateur de n'importe quel récit de Lovecraft pourrait vous le garantir : l'horreur est bien plus vive quand elle vous frappe directement plutôt qu'un ami ou collègue.

Les personnages

Comme indiqué plus haut, les personnages de tournoi peuvent (et devraient) faire partie intégrante de l'intrigue : leurs compétences et capacités sont déterminées en fonction des difficultés du scénario et des éléments de l'intrigue incorporés directement dans leurs backgrounds. Un personnage n'est cependant pas un simple ressort romanesque ; pour son joueur, c'est l'élément du scénario avec lequel il aura le plus de contact et il doit donc être correctement équilibré et détaillé. Un joueur ne peut prendre plaisir à jouer une aventure, quelle que soit sa qualité, alors qu'il est embarrassé d'un personnage lamentable.



Qu'est-ce qu'un bon personnage? En tout premier lieu, il faut qu'il soit intéressant, dessiné à grands coups de pinceau, sans avoir peur des archétypes. Chaque personnage doit aussi avoir des buts et des intérêts bien définis, avec de préférence quelques détails qui donneront de la couleur. Les joueurs doivent se mettre dans la peau de leur personnage en cinq minutes (ou moins!); les traits typiques leur facilitent les choses. De plus, chaque personnage devrait avoir une place à lui dans l'équipe, et mieux encore son propre moment de gloire dans le scénario, une occasion de mettre ses compétences ou ses connaissances en avant. Les Gardiens retors peuvent parsemer les backgrounds d'éléments cruciaux — les meilleurs joueurs sont les plus attentifs pendant l'introduction et ils ne manqueront pas de faire bon usage de ces éléments quand le besoin s'en fera sentir.

Les personnages de tournoi doivent en tout premier lieu être amusants à jouer mais cela n'exclut pas la difficulté. La palette élargie utilisée pour l'intrigue peut encore servir ici. Pourquoi ne pas réunir une équipe de déments, des personnages hantés chacun par une folie propre? Et si on amenait les joueurs à interpréter des non-humains, comme des Goules ou des Yithiens? Le joueur qui compte sur un scénario bain de sang risque d'être tout déconcerté quand il devra jouer un garçonnet de huit ans. Les tours les plus ignobles sont envisageables : au milieu d'un scénario, une séquence flash-back peut obliger les joueurs à échanger leurs personnages contre des ancêtres lointains. Attention à la marche! Les personnages peuvent aussi découvrir en cours d'aventure que tous leurs souvenirs sont faux ou qu'ils sont en faits des androïdes. C'est avec de telles difficultés que l'on peut faire le tri en grands et petits joueurs, avec de telles difficultés qu'on les captive, grands ou petits.

Atmosphère

Les parties de tournoi se déroulent généralement dans un lieu clos caractéristique, chambre d'hôtel, salle de conférence ou salle de classe. Si les organisateurs disposent du temps et des ressources nécessaires, le tournoi peut devenir un mélange de théâtre et de jeu de rôle classique. Mieux vaut assigner deux Gardiens au moins à chaque équipe. L'un est alors le narrateur principal et l'autre peut gérer les éléments qui se séparent du groupe (afin d'éliminer les temps morts) et s'occuper des effets spéciaux. L'éclairage, lumière noire, stroboscope ou même le noir total, peut apporter beaucoup. Une unique chandelle ou une lampe voilée peut baigner la pièce dans une atmosphère onirique susceptible de déteindre sur les joueurs. D'autres effets sont possibles : un thermos de neige carbonique peut noyer la table, voire toute la pièce, dans un brouillard inquiétant. Les accessoires doivent, de même, être soignés. Des aides de jeu soignés et réalistes ajoutent au plaisir des joueurs en même temps qu'ils apportent des bases concrètes à leur jeu de rôle. Le livret *Cthulhu Live* publié par Chaosium donne d'excellents conseils à ce sujet.

Si les organisateurs peuvent mobiliser suffisamment de lecteurs CD ou K7 pour le week-end, les parties s'enrichiront de diverses musiques d'ambiance et autres effets spéciaux sonores. Les bandes son des films d'horreur sont de véritables mines d'or; n'hésitez pas à les éplucher. Avec un peu de recherche préliminaire, il est possible d'associer un thème musical à chaque rencontre particulière. Il existe toutes sortes de K7 et de CD d'effets sonores permettant de faire résonner autour de la table coups de feu, explosions et coups de tonnerre. Les effets spéciaux sonores sont bien souvent les plus faciles à mettre en place, et les moins chers. Les résultats valent vraiment le coup.

Mise en place

Pour réussir son tournoi, le Gardien a aussi besoin d'autres éléments que ceux abordés ci-dessus. En tout premier lieu, il a besoin de personnel, d'une équipe passionnée qui l'aide à diriger les parties, gérer les effets spéciaux et tout ce qui doit l'être. Plus cette équipe se sera investie dans la préparation du tournoi et plus il y aura de plaisir pour toutes les personnes concernées. Les heures passées à peaufiner un scénario ou préparer des accessoires trouveront leur récompense quand les joueurs écarquilleront les yeux de terreur et d'émerveillement.

Cette équipe doit aussi s'être préparée sur le plan de la logistique. Comment les points seront-ils attribués? La plupart des tournois de l'Appel de Cthulhu ne récompensent que le jeu de rôle mais il faut encore décider du jury. Les joueurs sont-ils censés voter ou seulement les Gardiens? Les systèmes de score par classement (chaque participant reçoit une place et se trouve jugé au final sur la somme de ces places) ou par note sont les plus fréquents, et bien souvent plus ou moins combinés. Bulletins de vote et feuilles d'évaluation doivent avoir été préparés à l'avance pour que tout se déroule sans heurt. Il faut prendre soin de relever pour chaque table de jeu les noms des joueurs et de leurs personnages, ainsi que leur numéro d'inscription. En dernier lieu, les organisateurs doivent s'assurer qu'il est possible de garder à l'œil tout le matériel utilisé. Quand l'espace de jeu est susceptible d'accueillir d'autres parties ou manifestations, le vol peut devenir un problème.

Récompense

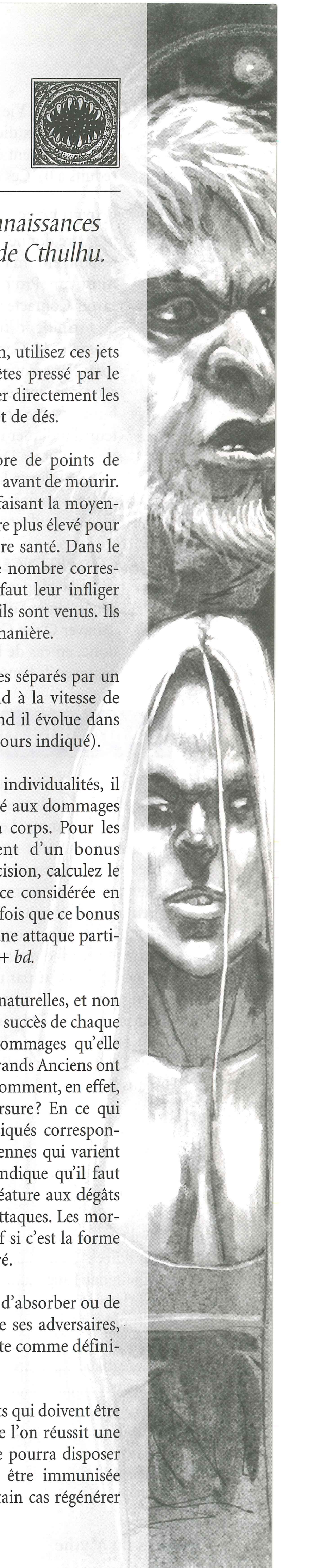
Une bonne partie de tournoi constitue la meilleure expérience ludique que puissent avoir aussi bien les joueurs que le Gardien, un festival d'improvisation, de résolutions d'énigmes et de terreurs. La qualité du jeu de rôle peut s'avérer bien meilleure que dans une classique campagne avec les amis. Les joueurs ont généralement payé un droit d'inscription et ils sont, après tout, en compétition pour le premier prix. L'ambiance du tournoi les encourage bien souvent à s'investir plus ardemment dans la partie qu'ils ne le feraient chez eux, avec leurs compagnons de jeu habituels et après une journée de travail ou d'étude. À la fin de la convention, joueurs et Gardiens devraient être épuisés, signe qu'ils se sont vraiment donnés à fond.

Version maison

Les Gardiens qui n'ont pas le temps d'organiser un tournoi de l'Appel de Cthulhu, ou qui ne peuvent participer à une convention, peuvent bien sûr s'inspirer de tous les conseils ci-dessus pour leurs parties entre amis. Un scénario à un coup bien construit peut constituer une pause bienvenue dans une longue campagne. Vos investigateurs s'essoufflent dans une longue enquête? Un séjour sur Yuggoth, ou au Moyen Âge, leur donnera de l'air. Dans un tel scénario, joueurs et Gardiens peuvent s'investir sans s'inquiéter du lendemain.

Créatures du Mythe

Ce premier chapitre de référence, destiné au Gardien et aux amateurs de connaissances secrètes, détaille les caractéristiques de diverses espèces et entités du Mythe de Cthulhu.



Les descriptions sont classées par ordre alphabétique des noms, exemple : Insectes de Shaggaï. En revanche, les Coléoptériens, qui constituent la nouvelle forme de la Grande Race de Yith, sont présentés juste après cette dernière dans la section *Grande Race (Nouvelle)*. Les noms exacts employés pour les diverses créatures sont détaillés — en respectant la hiérarchie relative du Mythe — dans l'encadré "Monstres, par catégorie", page 139. Pour les divinités, consulter le chapitre débutant page 172.

Le fait qu'une race de serviteurs soit associée à un dieu ou à un Grand Ancien particulier n'interdit pas leur union avec d'autres créatures.

La présente section ne prétend pas à l'exhaustivité... n'importe quel fan de littérature d'épouvante pourra en effet constater que TOUS les monstres n'ont pas été décrits. Seules les entités les plus importantes et les plus représentatives du Mythe font ici l'objet d'une étude détaillée.

Format des descriptions

Chaque description est précédée d'une citation tirée d'un texte littéraire qui fait référence à la divinité ou au monstre concerné. Dans le cas des dieux et des Grands Anciens, il est toujours précisé s'ils font l'objet d'un culte sur notre planète. Les informations présentées ensuite concernent le comportement, l'habitat et les techniques de combat de la créature en question. Les divinités sont décrites telles qu'elles apparaissent lorsqu'on les invoque ou lorsqu'on les rencontre couramment. Des sous-titres ont été employés pour "alléger" les textes les plus longs et les plus complexes.

La longueur relative des descriptions des entités et races n'a toutefois aucun rapport avec leur importance réelle au sein du Mythe, ni avec les probabilités que les investigateurs auront de les rencontrer. Ainsi, par exemple, les Goules sont les créatures les plus répandues, et pourtant leur description est bien plus courte que celle consacrée aux Polypes Volants. Il fallait en effet plus de place pour expliquer en détail les propriétés remarquables que Lovecraft a accordé à ces derniers.

Les caractéristiques

Les caractéristiques employées pour décrire les créatures du Mythe sont la FOR, la CON, la TAI, le POU et la DEX... mais pas l'APP, l'ÉDU ou la SAN, car ces dernières n'auraient aucun sens pour des êtres aussi étranges. Il pourra arriver, dans le cas de monstres sans intelligence, que l'INT soit également négligée. De même, les créatures pratiquement dépourvues de volonté — les zombies, par exemple — ne possèdent que 1 seul point en POU.

Les créatures individuelles ont droit à des caractéristiques précises, alors que celles des races sont indiquées sous la forme de jets de dés : lorsque vous aurez besoin d'un représentant de l'espèce en question, utilisez ces jets pour tirer ses caractéristiques. Si vous êtes pressé par le temps, n'hésitez cependant pas à employer directement les valeurs moyennes notées après chaque jet de dés.

POINTS DE VIE : représente le nombre de points de dommages qu'un monstre peut encaisser avant de mourir. Pour les races, ce nombre est calculé en faisant la moyenne entre la TAI et la CON, il peut donc être plus élevé pour les créatures plus grandes ou en meilleure santé. Dans le cas des dieux et des Grands Anciens, ce nombre correspond à la quantité de dommages qu'il faut leur infliger pour les congédier ou les renvoyer d'où ils sont venus. Ils ne sont jamais vraiment "tués" de cette manière.

DÉPLACEMENT : lorsque deux nombres séparés par un trait sont indiqués, le second correspond à la vitesse de déplacement du monstre considéré quand il évolue dans un environnement particulier (il est toujours indiqué).

BONUS AUX DOMMAGES : pour les individualités, il s'agit du bonus "réel" qui doit être ajouté aux dommages qu'elles infligent en combat au corps à corps. Pour les races, en revanche, il s'agit seulement d'un bonus "moyen"; si vous souhaitez plus de précision, calculez le bonus réel de chaque membre de la race considérée en fonction de sa TAI et de sa FOR. Chaque fois que ce bonus est à ajouter aux dommages causés par une attaque particulière, cela est précisé par l'abréviation + *bd*.

ARMES : il s'agit généralement d'armes naturelles, et non d'artefacts technologiques. Les chances de succès de chaque attaque sont indiquées, ainsi que les dommages qu'elle inflige si elle est réussie. Les dieux et les Grands Anciens ont souvent 100 % de chances de toucher — comment, en effet, une divinité pourrait-elle rater une morsure? En ce qui concerne les races, les pourcentages indiqués correspondent, une fois encore, à des valeurs moyennes qui varient selon les individus. L'abréviation + *bd* indique qu'il faut ajouter le bonus aux dommages de la créature aux dégâts qu'elle délivre en réussissant une de ses attaques. Les morsures ne bénéficient pas de ce bonus, sauf si c'est la forme d'attaque privilégiée du monstre considéré.

DOMMAGES : si une entité a le pouvoir d'absorber ou de drainer des points de caractéristiques de ses adversaires, vous considérez toujours ce genre de perte comme définitif, sauf indication contraire.

ARMURE : représente le nombre de points qui doivent être soustraits aux dommages chaque fois que l'on réussit une attaque contre la créature. Cette dernière pourra disposer d'une coquille ou d'une peau épaisse, être immunisée contre certains types d'attaque, dans certain cas régénérer

les points de Vie qu'elle a perdus (comme c'est le cas pour de nombreux dieux et Grands Anciens; notez que la plupart ne peuvent être chassés que si leurs points de Vie sont réduits à 0). Ces détails sont toujours précisés.

SORTILÈGES : précise la probabilité ou l'aptitude d'un monstre donné à lancer des sortilèges. Certains sorts correspondent mieux à certaines créatures qu'à d'autres. Ainsi, un Profond a certainement plus de chances de savoir Contacter une Larve de Cthulhu, que de connaître la formule d'Invocation d'un Vampire de Feu, par exemple. Le Gardien peut toujours compléter la liste de sorts. Le recours à la magie n'est jamais obligatoire, car certaines entités ne prêtent guère plus d'attention aux humains que nous n'en prêtons aux souris. Il serait réducteur d'indiquer des sortilèges spécifiques pour les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs, car si ces puissances peuvent employer la magie, elles sont virtuellement impossibles à définir avec précision; elles savent toujours ce qu'elles *veulent* savoir...

COMPÉTENCES : aucune compétence n'est indiquée pour la plupart des monstres, bien qu'ils en possèdent généralement quelques-unes, comme Écouter, Discrétion, Trouver Objet Caché ou Suivre une Piste. Le Gardien doit donc, en cas de besoin, décider lui-même de quels pourcentages ils bénéficient dans ces domaines.

PERTE DE SANTÉ MENTALE : correspond au nombre de points de Santé Mentale que perd un investigateur lorsqu'il est confronté à une créature donnée. Ce nombre peut être augmenté par le Gardien si un groupe de monstres est rencontré, mais il ne devrait alors jamais excéder la perte maximum possible lorsque l'on voit une seule créature. "Voir" est un terme qui signifie, selon les cas, "sentir", "percevoir" ou "assister". Les investigateurs sont affectés, même s'ils ferment les yeux.

Araignées de Leng

Race Inférieure Indépendante

"Il y avait des scènes d'anciennes guerres où l'on voyait les habitants presque humains de Leng combattre les araignées pourpres et boursouflées des vallées avoisinantes."
— H.P. Lovecraft, "À La Recherche de Kadath".

Ces énormes araignées violacées ont un corps bouffi et pustuleux et de longues pattes velues. Leur abdomen est moucheté de violet pâle, leur dos décline diverses nuances indigos et leurs pattes sont noires. Originaires des Contrées du Rêve, elles sont intelligentes, dangereuses et... gigantesques (les nouveau-nés ont presque la taille des poneys du Shetland). Quelques vallées du Plateau de Leng sont pratiquement couvertes de leurs toiles. De

La prononciation des noms du Mythe selon Chaosium

Les propositions que voici n'ont rien d'officiel, elles correspondent seulement à la façon dont nous-mêmes prononçons ces mots. Les syllabes en majuscules doivent être accentuées. Notez que Lovecraft a délibérément employé des noms imprononçables afin d'accentuer la nature extraterrestre des créatures qu'ils désignent. Certains noms figurent dans le chapitre Divinités.

Les consonnes sont prononcées de façon âpre. Une apostrophe peut indiquer un I ou un T bref. Un O bref est simplement indiqué par un O; un O ample est écrit AU; un O long est symbolisé par OE. Un A bref est écrit A; un A ample est écrit AH; un A long est indiqué par AE. Un I bref est écrit I ou IH; un I long est noté II. Un E bref est écrit E, un E long est écrit EUH. La lettre Y se prononce comme dans "hyène". OI se prononce "oï". Y correspond à "ï".

Entité	*prononciation*
Abhoth	AB-hauth
Atlach-Nacha	AT-lach NATCH-ah
Azathoth	AZ-euh-thoth
Bast	BAST
Bokrug	BOE-kreuhg
Byakhee	B'YAKH-ii
Chaugnar Faugn	SHAHG-ner FAHN
Chthonien	k-THOEN-ii-ain
Cthugha	k-THOUG-hah
Cthulhu	k-THOUL-hou
Cyaegha	say-AE-gah
Dagon	DAG-aunn
Daoloth	DAE-oe-lauth
Dhole	DOEL
Eihort	AY-hort'
Ghast	GAST
Ghatanothoa	gah-tahn-oe-THOE-ah
Glaaki	GLAH-kii
Gnoph-Keh	nauf-KII
Gug	GUEUHG
Hastur	has-TOUR
Hydra	HAY-drah
Hypnos	HIP-noss
Ithaqua	ITH-eh-kwah
Lloigor	LOI-GOER
Mi-Go	MII-goe
Nodens	NOE-denz
Nyarlathotep	NAY-ar-LATH-oe-tep
Nyogtha	nii-AUG-thah
Quachill Uttaus	KWAH-tchill ou-TAUS
Rhan-Thegoth	ran-Tii-gauth
Shaggaï	chahg-GAY
Shantak	SHANN-tak
Shoggoth	SHOE-gauth
Shub-Niggurath	cheub-NIG-er-ath
Shudde M'ell	choud-ih-MEL
Tcho-Tcho	TCHOE-tchoe
Tindalos	TINN-dah-los
Tsathoggua	t'sa-THAUG-ouah
Tulzscha	TUHLZ-cheuh
Ubbo Sathla	OU-boe SATH-lah
Xiclotl	TZAY-klaut'l
Y'golonac	ii-GOE-laun-ahk
Yibb-Tstll	yib-TITS-euhl
Yig	YIG
Yog-Sothoth	YAH-sau-thauth
Yuggoth	YUG-gauth
Zhar	ZAR

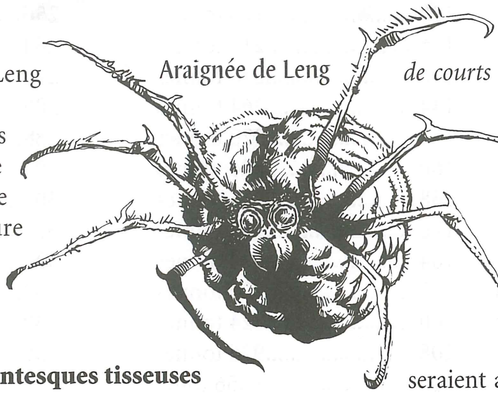
Monstres, par catégorie

Races indépendantes

Araignées de Leng
Bêtes Lunaires
Chiens de Tindalos
Choses Très Anciennes
Chthoniens
Couleur Tombée du Ciel
Dholes
Êtres de Xiclotl
Ghasts
Gnoph-Keh
Goules
Grande Race de Yith
Grande Race, Nouvelle
Gugs
Insectes de Shaggaï
Lloigors
Mi-Go, les Fungi de Yuggoth
Peuple Serpent
Polypes Volants
Shoggoths
Vagabonds Dimensionnels
Vampires Stellaires

Races de serviteurs

Byakhees
Choses-Rats
Habitants des Sables
Horreurs Chasseresses
Larves Amorphes de Tsathoggua
Larves Stellaires de Cthulhu
Maigres Bêtes de la Nuit
Profonds
Serviteurs de Glaaki
Serviteurs des Dieux Extérieurs
Shantaks
Sombres Rejetons
Tcho-Tchos
Vampires de Feu


Araignée de Leng

nombreuses Araignées de Leng adorent Atlach-Nacha.

Bien qu'intelligentes, ces araignées ne se montrent guère coopératives et il leur arrive de s'entre-dévorer. Leur morsure injecte un poison mortel. Il en existe de vraiment très grandes.

ARAIGNÉES DE LENG, gigantesques tisseuses

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	8D6	28
CON	5D6	17-18
TAI	10D6	35
INT	3D6	10-11
POU	4D6	14
DEX	3D6+6	16-17
Déplacement 6		PV 26-27

Bonus aux dommages moyen : +3D6.

Arme : Morsure 40 %, 1D3 points de dommages + venin*.
Jet de Toile 60 %, immobilisation**.
** TOX égale à la CON de l'araignée.*
*** Pour se libérer, la proie doit réussir un jet de FOR contre la moitié de la TAI de l'araignée sur la Table de Résistance.*

Armure : 6 points de chitine.

Sortilèges : lancez 1D20. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à son INT, l'Araignée de Leng connaît 1D3 sortilèges, choisis par le Gardien.

Perte de Santé Mentale : voir une Araignée de Leng fait perdre 1/1D10 points. Celles qui sont vraiment énormes font perdre jusqu'à 1/1D20 points.

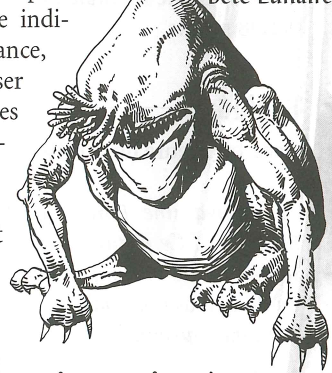
Bêtes Lunaires

Race Inférieure Indépendante

"De grandes choses glissantes, blanches et grises, qui pouvaient à volonté s'étirer ou se contracter et dont la forme principale, bien qu'elle changeât souvent, était celle d'une sorte de crapaud sans yeux, doté d'une curieuse masse vibratile faite de courts tentacules roses bougeant au bout d'un groin aplati."

— H.P. Lovecraft, "À La Recherche de Kadath".

Les Bêtes Lunaires appartiennent à une race extraterrestre que l'on rencontre surtout dans les Contrées du Rêve, où elles disposent d'une grande colonie sur la Lune. Elles seraient aussi présentes sur la Lune du Monde de l'Éveil. Ces créatures servent Nyarlathotep et réduisent fréquemment en esclavage d'autres races. Si le mot sadisme a un sens pour une race aussi anormale, on peut alors dire que ces êtres sont d'une cruauté monstrueuse. Ils torturent souvent les membres des autres races qui tombent entre leurs pattes.


Bête Lunaire

Bien que la seule arme indiquée pour ces êtres soit la lance, on est en droit de supposer qu'ils possèdent toutes sortes de merveilles technologiques. Beaucoup de leurs soldats appartiennent à diverses races qu'ils ont réduites en esclavage, mais sont en majorité des Hommes de Leng.

BÊTES LUNAIRES, tortionnaires passionnés

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAI	3D6+10	20-21
INT	2D6+9	16
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
Déplacement 7		PV 17

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Arme : Lance 25 %, 1D10+1 points de dommages + bd.

Armure : aucune, mais, du fait de la composition particulière de leur corps, les armes à feu ne leur causent que le minimum de dommages possible.



Table comparative de la Taille des créatures du Mythe

Cette table permet d'établir une corrélation entre le poids — réel ou estimé — d'une créature et sa TAI. Dans L'Appel de Cthulhu, la TAI ne quantifie pas seulement le poids, mais également le volume et la hauteur.

Il ne faut cependant pas s'en remettre à cette table en toutes circonstances ; elle n'est ainsi pas d'une grande utilité en ce qui concerne les créatures plus légères que l'air, gazeuses, capables de modifier leur masse, faites de plasma ou ectoplasmiques.

À partir de 330 points de TAI, cette caractéristique correspond exactement au dixième du poids — exprimé en tonnes — de la créature. Ainsi, un Dhole de TAI 800 pèse 8 000 tonnes.

Reportez-vous également aux illustrations comparatives des pages 150-151.

TAI	*poids*	*TAI*	*poids*	*TAI*	*poids*
1	0,5-5,5 kg	104	104 tonnes	224	1 184 tonnes
4	17-23 kg	112	120 tonnes	232	1 120 tonnes
8	50-55 kg	120	144 tonnes	240	1 364 tonnes
12	71-76 kg	128	176 tonnes	256	1 516 tonnes
16	100-109 kg	136	216 tonnes	264	1 676 tonnes
20	141-154 kg	140	240 tonnes	272	1 844 tonnes
24	200-218 kg	144	264 tonnes	280	2 020 tonnes
32	400-436 kg	152	320 tonnes	288	2 204 tonnes
40	800-872 kg	160	384 tonnes	294	2 396 tonnes
48	1600-1741 kilos	168	456 tonnes	304	2 596 tonnes
56	3200-3477 kilos	176	536 tonnes	312	2 804 tonnes
64	7,1-7,7 tonnes	184	624 tonnes	320	3 020 tonnes
72	14,1-15,4 tonnes	192	720 tonnes	330	3 300 tonnes
80	28,2-30,7 tonnes	200	824 tonnes	340	3 400 tonnes
88	56,5-61,5 tonnes	208	936 tonnes	350	3 500 tonnes
96	96 tonnes	216	1 056 tonnes		

Sortilèges : les Bêtes Lunaires connaissent toujours au moins 1D3 sortilèges.

Perte de Santé Mentale : voir une Bête Lunaire fait perdre 0/1D8 points.

Byakhees

Race Inférieure de Serviteurs

"Arriva une horde de choses ailées, apprivoisées et hybrides… Ce n'était ni complètement des corneilles ni des taupes ni des fourmis ni des vampires ni des êtres humains en décomposition mais quelque chose dont je ne peux, ni ne dois, me souvenir."

— H.P. Lovecraft, "Le Festival".

Byakhee



Cette race interstellaire est essentiellement dévouée à Hastur l'Indicible. Composés de matière conventionnelle, bien qu'étrangement organisés, ces êtres sont vulnérables aux armes ordinaires, telles que les pistolets. Ils peuvent voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu qu'il soit protégé du vide et du froid par des potions ou des sorts appropriés. Ils ne possèdent pas de base permanente sur notre Terre, mais sont fréquemment invoqués pour accomplir certaines missions ou pour servir de montures.

En combat, un Byakhee peut, soit frapper avec ses deux serres simultanément (deux attaques dans le même round), soit tenter de mordre sa victime. Si la morsure atteint son but, le Byakhee reste accroché à sa proie et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe alors 1D6 points de FOR par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les Byakhees restent accrochés à leurs victimes, tant qu'elles ne sont pas mortes et qu'il leur reste à eux-mêmes un souffle de vie.

Les victimes "survivantes" peuvent éventuellement récupérer les points de FOR qu'elles ont perdus, soit par transfusion sanguine, soit à la cadence de 1D3 points par jour de repos.

BYAKHEES, montures stellaires

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	5D6	17-18
CON	3D6	10-11
TAI	5D6	17-18
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+3	13-14
Déplacement 5/20 en volant		PV 14-15

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Griffes 35 %, 1D6 points de dommages + bd.
Morsure 35 %, 1D6 points de dommages + bd + succion du sang.

Armure : 2 points de fourrure et de cuir épais.

Sortilèges : les Byakhees ayant au moins 14 en POU connaissent au minimum 1D4 sortilèges. En principe, il

s'agit d'enchantements relatifs à Hastur et aux créatures qui lui sont associées.

Compétences : Écouter 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

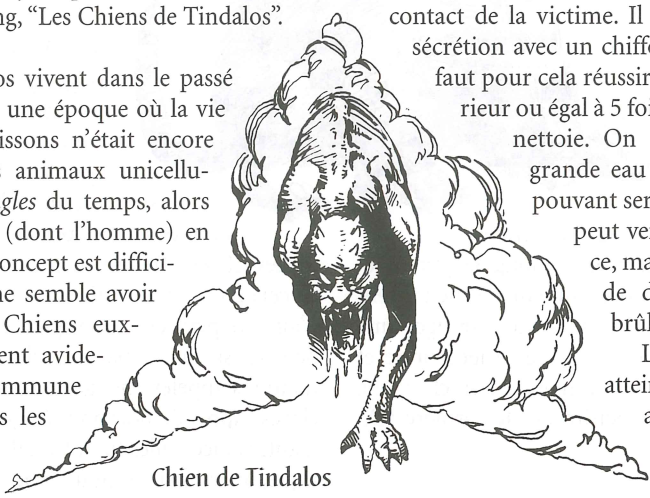
Perte de Santé Mentale : voir un Byakhee fait perdre 1/1D6 points.

Chiens de Tindalos

Race Supérieure Indépendante

"Ils sont efflanqués et assoiffés" hurla-t-il... "Toute la malfaisance de l'univers était rassemblée dans leurs corps efflanqués et affamés. Mais avaient-ils vraiment des corps? Je n'ai fait que les entrevoir; je ne puis en être certain."
— Frank Belknap Long, "Les Chiens de Tindalos".

Les Chiens de Tindalos vivent dans le passé lointain de notre Terre, à une époque où la vie telle que nous la connaissons n'était encore représentée que par des animaux unicellulaires. Ils habitent les *angles* du temps, alors que la plupart des êtres (dont l'homme) en occupent les *courbes*. Ce concept est difficile à appréhender, mais ne semble avoir d'utilité que pour les Chiens eux-mêmes. Ceux-ci convoitent avidement une chose qui est commune à l'Humanité et à toutes les formes de vie normales. Pour l'obtenir, ils sont capables de poursuivre leurs victimes au travers de l'espace et du temps. Ils sont immortels.


Chien de Tindalos

L'aspect de ces créatures est du domaine de l'inconnu, car ceux qui les rencontrent ont du mal à survivre. Il est peu probable qu'elles ressemblent à des chiens, mais le nom de la nouvelle est si évocateur que c'est ainsi qu'elles sont décrites.

Du fait de leur relation avec les angles du temps, les Chiens de Tindalos peuvent se matérialiser au travers de n'importe quel coin, pourvu qu'il soit assez aigu (120° au moins). Ils commencent toujours par se manifester sous la forme d'une fumée émanant des angles de la pièce dans laquelle ils sont sur le point de se matérialiser. De cette fumée émerge alors leur tête, bientôt suivie par le reste du corps.

Un Chien de Tindalos poursuivit l'humain qui entre en contact avec lui où qu'il aille. Pour déterminer le temps qu'il met à rejoindre sa proie, calculez le nombre d'années qui sépare le monstre de sa victime. Divisez ensuite ce nombre par 100 000 000, afin de savoir combien de jours lui prendra son voyage au travers du temps. En principe, une fois qu'ils ont été éconduits, les Chiens de Tindalos abandonnent leur poursuite. C'est malheureusement une chose très difficile à faire. Ces créatures peuvent s'attaquer aux amis qui tentent de porter secours à l'une de leurs victimes.

Exemple : Harvey Walters a découvert une mystérieuse gemme, qui permet de voir dans le passé quand on regarde à l'intérieur. Il observe la Terre d'il y a trois milliards d'années, lorsqu'il aperçoit un Chien de Tindalos... qui le repère également ! Harvey s'évanouit aussitôt, rompant ainsi le contact. Trop tard : la créature a soif de sang ! Il lui faudra environ 30 jours pour parvenir jusqu'à Harvey. Ce dernier ne disposera donc que d'un mois pour se préparer à accueillir son visiteur indésirable.

ATTAQUES : au cours d'un round de combat, un Chien peut attaquer, soit avec sa langue, soit avec une patte. C'est ce dernier type d'attaque qu'il préfère généralement. Lancez 1D6 : sur un résultat de 5 ou 6, il emploie sa langue, sinon, il donne un coup de patte.

Le corps de ces êtres est entièrement recouvert d'une sorte de pus bleuâtre. Lorsqu'une victime est touchée par une patte, une goutte de ce liquide écœurant se répand aussitôt sur elle. Ce "pus", vivant et actif, agit alors comme un poison ayant une TOX de 2D6. Il inflige ses dommages chaque round, aussi longtemps qu'il reste au contact de la victime. Il est possible d'essuyer cette sécrétion avec un chiffon ou une serviette, mais il faut pour cela réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois la DEX du personnage qui nettoie. On peut également la laver à grande eau ou avec tout autre liquide pouvant servir à cet usage. Même le feu peut venir à bout de cette substance, mais il inflige alors 1D6 points de dommages sous forme de brûlures à la victime.

Lorsque la langue d'un Chien atteint un adversaire, elle creuse aussitôt dans son corps un trou profond, indolore et qui ne saigne pas. Cette étrange blessure n'inflige pas de dommages physiques, mais la victime perd définitivement 1D3 points de POU !

CHIENS DE TINDALOS, charognards du temps

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6+20	30-31
TAI	3D6+6	16-17
INT	5D6	17-18
POU	7D6	24-25
DEX	3D6	10-11
Déplacement 6/40 en volant		PV 23-24

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Langue 90 %, absorption de 1D3 points de POU par round.
Patte 90 %, 1D6 points de dommages + bd + sécrétion.

Armure : 2 points de cuir. De plus, les Chiens régénèrent 4 points de dommages par round, tant qu'ils sont en vie. Ils sont invulnérables aux armes classiques, à moins qu'elles n'aient été enchantées d'une manière ou d'une autre, auquel cas elles leur infligent des dommages normaux.

Sortilèges : tous les Chiens connaissent au moins 1D8 sortilèges, au choix du Gardien.

Perte de Santé Mentale : voir un Chien de Tindalos fait perdre 1D3/1D20 points.



Choses-Rats

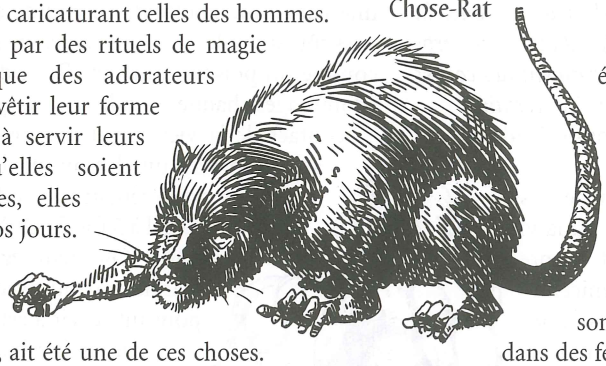
Race Inférieure de Serviteurs

"Les os des pattes minuscules, dit-on, dénotent des facultés de préhension plus caractéristiques d'un petit singe que d'un rat; tandis que le crâne aux féroces crocs jaunes est absolument anormal, car vu sous certains angles, il paraît la caricature monstrueuse d'un crâne humain en miniature."

— H.P. Lovecraft, "La Maison de la Sorcière".

Ces créatures aux longs crocs effilés, qui ressemblent à des rats ordinaires lorsqu'on les voit de loin, sont dotées de têtes et de mains caricaturant celles des hommes. Elles ont été créées par des rituels de magie maléfique, afin que des adorateurs défunts puissent revêtir leur forme et continuer ainsi à servir leurs maîtres. Bien qu'elles soient presque immortelles, elles sont très rares de nos jours. Il se pourrait que Brown Jenkin, le familier de la sorcière Keziah Mason, ait été une de ces choses. Quand elles attaquent, elles grimpent le long des jambes et des vêtements de leurs adversaires humains ou se laissent tomber du plafond. Si elles parviennent à infliger une Morsure, elles restent ensuite accrochées à leur proie et continuent à lui infliger des dommages. Arracher une Chose-Rat fixée à sa proie fait perdre à cette dernière 1D3 points de Vie.

Chose-Rat



CHOSES-RATS, railleurs aux pas vifs

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	1D3	2
CON	2D6	7
TAI	1	1
INT	3D6	10-11
POU	2D6	7
DEX	4D6+4	20
Déplacement 9		PV 4

Bonus aux dommages moyen : -1D6.

Arme : Morsure 35 %, 1D3 points de dommages.

Armure : aucune, mais il faut soustraire 40 % aux chances de toucher une Chose-Rat quand elle court et 20 % quand elle est accrochée à quelqu'un.

Sortilèges : les Choses-Rats ayant au moins 14 en INT connaissent 1D3 sortilèges (au choix du Gardien) ; les sorciers qui connaissaient des sortilèges de leur vivant conservent leur savoir quand ils se transforment en Choses-Rats.

Compétences : Discrétion 65 %, Esquiver 95 %, Se Cacher 80 %.

Perte de Santé Mentale : voir une Chose-Rat fait normalement perdre 0/1D6 points et 1/1D8 points quand l'observateur l'a connue sous sa forme humaine.

Choses Très Anciennes

Race Inférieure Indépendante

"Elles présentaient un corps strié en forme de tonneau, portant de minces bras horizontaux divergeant comme les rayons d'une roue autour d'un anneau central, et des protubérances ou bulbes verticaux prolongeant le sommet et la base du tonneau. Chacune de ces protubérances était le moyeu d'un système de cinq longs bras plats effilés en triangle, disposés comme ceux d'une étoile de mer."

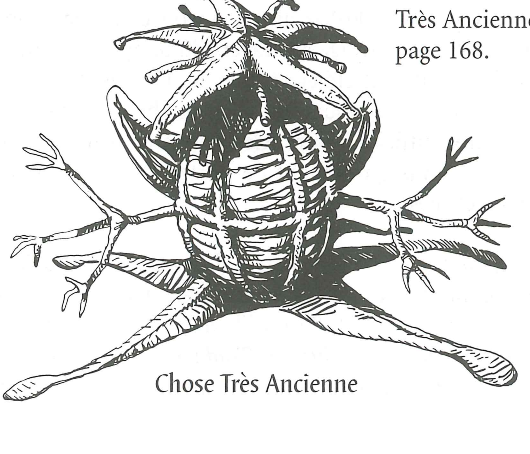
— H.P. Lovecraft, "La Maison de la Sorcière".

La nouvelle *Les Montagnes Hallucinées*, également de Lovecraft, propose une description très complète d'une de ces choses — appelées en l'occurrence "Les Anciens" — mais elle est trop longue pour être présentée ici. Il y est notamment précisé qu'elles mesurent environ 2,40 m de haut, avec un corps de 1,80 m de long, et qu'elles sont munies d'ailes pouvant se rétracter dans des fentes prévues à cet effet.

Les Choses Très Anciennes sont venues sur Terre, il y a de cela plusieurs centaines de millions d'années. Elles sont d'ailleurs peut-être à l'origine de l'apparition accidentelle de la vie sur notre planète. Elles ont créé des êtres blasphématoires appelés Shoggoths, pour qu'ils leur servent d'esclaves. Après de nombreuses guerres qui les opposèrent à d'autres races, elles furent finalement reléguées en Antarctique, où subsiste toujours une de leurs cités, figée sous un glacier. Leur race a commencé à dégénérer avant même l'évolution de l'homme et elles perdirent alors, tout du moins partiellement, leur aptitude à voler à travers l'espace au moyen de leurs ailes membraneuses. Leur civilisation fut pratiquement effacée de la surface du globe par leurs propres esclaves, les Shoggoths. Les Choses Très Anciennes, qui à l'origine étaient amphibies, ont certainement toutes disparues des terres émergées, mais sans doute existe-t-il encore quelques-unes de leurs colonies dans les eaux les plus profondes. Ceux qui entreprennent des voyages dans le temps peuvent également en rencontrer.

En combat au corps à corps, une Chose Très Ancienne peut utiliser simultanément ses cinq tentacules, mais elle ne peut alors en employer que trois au maximum par adversaire. Une fois qu'un tentacule a atteint sa proie, il s'y fixe et lui délivre des dommages de "constriction" équivalant à la moitié du bonus aux dommages de la créature.

Voir également dans le chapitre "Technologie Extraterrestre" des notes complémentaires sur les Choses Très Anciennes, page 168.



Chose Très Ancienne

CHOSES TRÈS ANCIENNES,
antiques bâtisseurs de cités

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D6+24	38
CON	3D6+12	22-23
TAI	8D6	28
INT	1D6+12	15-16
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17
Déplacement 8/10 en volant		PV 25-26

Bonus aux dommages moyen : +3D6.

Arme : Tentacule 40 %, 3D3 points de dommages de constriction.

Armure : 7 points de peau.

Sortilèges : une Chose Très Ancienne a une chance égale à son INT x 3 de connaître 1D4 sortilèges.

Perte de Santé Mentale : voir une Chose Très Ancienne fait perdre 0/1D6 points.

Chthoniens

Race Indépendante Supérieure

"Une nuée de tentacules agitée de convulsions sur un épais corps allongé d'un gris noirâtre rappelant un sac… aucun autre détail n'était visible, à part les tentacules qui s'étiraient en tous sens. Ou plutôt si !… on pouvait discerner dans la partie supérieure de la chose… une sorte de conteneur renfermant le cerveau, les ganglions et tous les organes maladifs qui conféraient à cette monstruosité un semblant de vie !"
— Brian Lumley, "The Burrowers Beneath".

Ces êtres ont la forme d'immenses calmars terrestres aux corps vermiformes et allongés, couverts de matière visqueuse. Un chant psalmodié se fait entendre chaque fois qu'ils se manifestent. Ces puissants fouisseurs peuvent vivre plus d'un millier d'années et veillent jalousement sur leur progéniture. Leurs caractéristiques inhabituelles en font des créatures qui n'ont pas leurs pareilles sur notre planète. Leur représentant le plus important est le gigantesque Shudde M'ell.

Les Chthoniens communiquent par télépathie, ce qui leur permet de contacter l'un des leurs où qu'il se trouve de par le monde. Seuls les adultes peuvent employer ce pouvoir pour contrôler des représentants d'autres espèces.

- Les Chthoniens peuvent creuser des tunnels dans la roche aussi facilement que si c'était du beurre et ils n'ont pas besoin d'oxygène.

- Les Chthoniens adultes peuvent supporter des températures énormes pouvant aller jusqu'à 4 000° Centigrades (7 200° Fahrenheit). Il est fort possible que la plupart d'entre eux vivent dans les profondeurs de la Terre et que les seuls membres de leur race qui s'aventurent dans les couches supérieures de la planète où résident les hommes soient des parias, des vagabonds ou des imprudents qui ont accidentellement été entraînés par un flot de lave. Il est possible également qu'ils effectuent épisodiquement des migrations vers la surface pour mettre bas, puisque leurs jeunes sont incapables de tolérer des températures trop élevées. Leurs motivations restent incompréhensibles.

- Les adultes peuvent provoquer de puissants tremblements de terre.

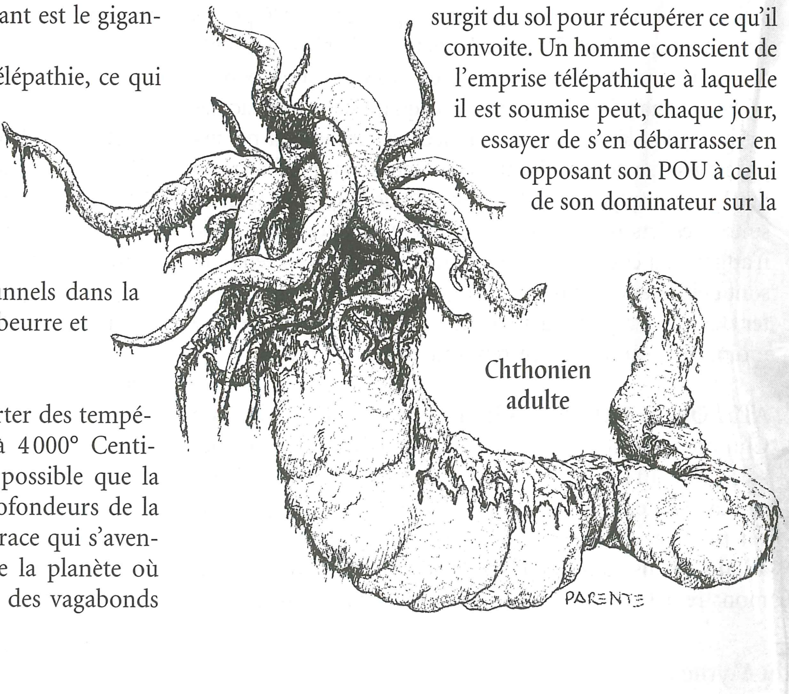
- Les Chthoniens sont extrêmement sensibles à l'eau. Et si leur enveloppe visqueuse les protège contre de petites quantités de ce liquide, une immersion totale est capable de les détruire. Lorsqu'ils creusent, ces monstres évitent systématiquement les nappes phréatiques et les sédiments riches en eaux qu'ils détectent facilement.

- On trouve des Chthoniens dans le monde entier, même au cœur des couches de basalte qui s'étendent sous les océans. En Afrique, il existe une cité appelée G'harne où ils ont coutume de se rendre. Il est possible qu'ils y aient été emprisonnés, il y a des éternités.

Voici les caractéristiques de la forme adulte de ces monstres, ainsi qu'une section décrivant les six stades de leur cycle de vie permettant de les comparer. Si les Chthoniens adultes sont les plus répandus, il est cependant possible de rencontrer occasionnellement une nichée de jeunes ou des groupes de tous âges.

ORDRES TÉLÉPATHIQUES DES CHTHONIENS : les Chthoniens peuvent employer leurs facultés télépathiques comme une arme à l'encontre des hommes… ce qu'ils font rarement, à moins que ceux-ci ne possèdent quelque chose qu'ils désirent eux-mêmes (comme d'étranges concrétions minérales de forme sphérique).

Confrontez le POU du monstre à celui de sa victime sur la Table de Résistance. Si personnage concerné est vaincu, il ne peut plus alors quitter les abords de l'endroit où il a été attaqué psychiquement. Ainsi, au début, il lui sera impossible de se déplacer dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de cet endroit. Mais plus le Chthonien se rapprochera de lui, plus il lui sera difficile de bouger… jusqu'à ce que, finalement, il ne puisse même plus quitter son bureau ou sa chaise ! Une fois sa victime immobilisée, le Chthonien surgit du sol pour récupérer ce qu'il convoite. Un homme conscient de l'emprise télépathique à laquelle il est soumise peut, chaque jour, essayer de s'en débarrasser en opposant son POU à celui de son dominateur sur la



Chthonien adulte

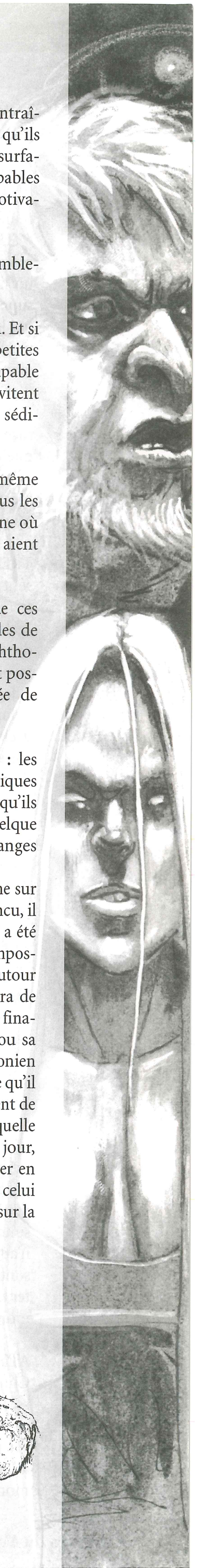


Table de Résistance. Un investigateur qui a déjà eu maille à partir avec ces créatures n'a besoin de réussir qu'un jet en Idée pour savoir qu'il fait l'objet d'une attaque de leur part.

Un Chthonien est capable d'entrer en contact télépathique avec un humain qu'il connaît, où que se trouve celui-ci, mais il lui faudra parfois du temps pour le repérer.

Un Chthonien dépense 1 point de Magie pour communiquer télépathiquement ou pour "lier" un homme à un lieu géographique donné. Il lui faut dépenser 1 point supplémentaire pour le lier, par tranche de 1,5 kilomètre qui le sépare de lui. Plusieurs Chthoniens peuvent combiner leurs points de Magie pour accomplir ces choses à de grandes distances, mais, même dans ce cas, seul l'un d'entre eux peut confronter son POU à celui de la victime.

Un Chthonien peut contacter un autre membre de sa race sans que cela lui coûte 1 seul point de Magie, et cela quelle que soit la distance qui les sépare.

Certaines rumeurs laissent entendre que les Chthoniens adultes auraient la faculté d'absorber les points de Magie d'un homme, mais rien n'est vraiment sûr.

TREMBLEMENTS DE TERRE : tous les Chthoniens adultes sont capables de provoquer des séismes. L'amplitude d'un tel tremblement de terre, mesurée sur l'échelle de Richter, est égale à la somme des POU des monstres qui le provoquent, divisée par 20. Elle correspond à ce qui est ressenti dans un rayon de 50 mètres autour de l'épicentre. Elle est réduite de 1 degré par tranche de 50 mètres, au fur et à mesure que l'on s'éloigne du point d'origine. Les Chthoniens peuvent aussi décider de limiter l'amplitude d'un séisme au niveau de son épicentre, afin d'accroître l'aire d'effet du dit séisme ou d'amplifier le rayon d'action par des multiples de 50 mètres

La moitié au moins des Chthoniens participant à une action de ce type doit se trouver sous l'épicentre du tremblement de terre. Cela coûte à chacun un nombre de points de Magie égal à l'amplitude du séisme sur l'échelle de Richter. Jusqu'à ce jour, aucun séisme n'a jamais dépassé le degré 9 de l'échelle de Richter, mais tout est possible.

ATTAQUES AVEC LES TENTACULES : chaque round, un Chthonien peut attaquer avec 1D8 tentacules capables d'infliger des dommages équivalent à la moitié de son bonus aux dommages (arrondir à l'unité inférieure). Si un tentacule atteint sa cible, il se fixe alors à elle, se fraye un chemin à l'intérieur de son corps et commence à sucer son sang et à absorber ses fluides vitaux, lui pompant ainsi 1D6 points de CON par round. Dès que la victime n'a plus de points dans cette caractéristique, elle meurt. La CON ainsi perdue ne peut jamais être récupérée. Lorsqu'un de ses tentacules est occupé à dévorer un personnage, le Chthonien ne dispose plus que de 1D8-1 autres tentacules pour se battre. Si deux sont occupés, il ne lui en reste que 1D8-2, et ainsi de suite. Des jets inférieurs à 1 signifient qu'aucun tentacule n'attaque au cours du round concerné. Toutefois, ceux qui sont déjà fixés à une proie continuent leur succion. Chaque tentacule est capable d'attaquer un adversaire différent, à moins qu'ils ne se concentrent tous sur le même.

ATTAQUES PAR ÉCRASEMENT : s'il le désire, un Chthonien peut tenter d'écraser ses adversaires de tout son poids, au lieu de les attaquer avec ses tentacules. Dans ce cas, les tentacules restent inactifs, à moins qu'ils ne soient déjà occupés à pomper le sang d'une victime, auquel cas ils continuent. Pour écraser ses adversaires, le monstre bat d'abord en retraite pour se hisser sur un surplomb d'où il se laissera tomber sur eux. La zone d'impact est à peu près circulaire et son diamètre est égal au dixième de la TAI du Chthonien.

Un investigateur se trouvant dans cette zone doit réussir un jet en Sauter ou Esquiver pour ne pas encaisser des dommages équivalant au bonus aux dommages normal de la créature considérée.

CHTHONIENS ADULTES, fouisseurs tentaculaires

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6x5	52-53
CON	3D6+30	40-41
TAI	3D6x5	52-53
INT	5D6	17-18
POU	5D6	17-18
DEX	2D6	7
Déplacement 6/1 en creusant		PV 46-47

Bonus aux dommages moyen : +5D6 ou +6D6.

Armes : Écrasement 80 %, 5D6 ou 6D6 points de dommages + bd.
Tentacule 75 %, 2D6 ou 3D6 points de dommages + succion du sang.

Armure : 5 points d'armure (couches de graisse et de muscles). De plus, les Chthoniens régénèrent 5 points de Vie par round. Quoi qu'il en soit, une fois mort (0 points de Vie ou moins), ils ne peuvent plus se régénérer.

Sortilèges : les adultes connaissent des formules magiques uniquement sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois leur INT. Dans ce cas, ils possèdent 1D6 sortilèges ayant trait à Shudde M'ell ou aux Grands Anciens prisonniers de notre Terre, tels que Cthulhu, Y'golonac, Yig, etc.

Perte de Santé Mentale : 1D3/1D20 points pour un Chthonien adulte. 1/1D10 pour un jeune. Voir un Chthonien fraîchement éclos n'a pas d'incidence sur l'équilibre psychologique.

Cycle de vie des Chthoniens

Les caractéristiques des adultes sont détaillées ci-dessus et celles des nouveau-nés un peu plus bas. INT et DEX restent inchangées pendant toute la croissance.

	1er Stade	*2ème Stade*	*3ème Stade*	*4ème Stade*
FOR	3D6	3D6x2	3D6x3	3D6x4
CON	3D6+10	3D6+15	3D6+20	3D6+25
TAI	3D6	3D6x2	3D6x3	3D6x4
POU	1D6	2D6	3D6	4D6
Temp.	100 °C	250 °C	600 °C	1 500 °C
Régén.	1pt/rd	2pts/rd	3pts/rd	4pts/rd
Armure	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
PV	15-16	22-25	29-33	34-42
Âge	9-10 mois	8-15 ans	inconnu	inconnu

Temp. — indique la température maximale que peut supporter sans encombre et sans douleur un Chthonien. Pour le tuer, il faut le soumettre à une chaleur double de celle indiquée.
Régén. — correspond au nombre de points qu'un Chthonien peut régénérer à ce stade.

Armure — indique sa protection naturelle contre les dommages.
PV - donne le nombre de points de Vie d'un Chthonien moyen au stade concerné.

NOUVEAU-NÉS : les œufs des Chthoniens ressemblent à des concrétions minérales de forme sphérique et peuvent mesurer jusqu'à trente centimètres de diamètre, avec une coquille d'une dizaine de centimètres d'épaisseur.

Les nouveau-nés constituent le tout premier stade de développement des Chthoniens. Ce stade préliminaire ne dure que les quelques mois qui suivent l'éclosion. Au cours de cette période, ils ont à peu près la taille d'un gros vers de terre et ne possèdent que 1 seul point de Vie, 1D6 points de POU et ne peuvent supporter que des températures inférieures à 40 °C. La brûlure d'un cigare peut donc suffire à les tuer.

Couleurs Tombées du Ciel

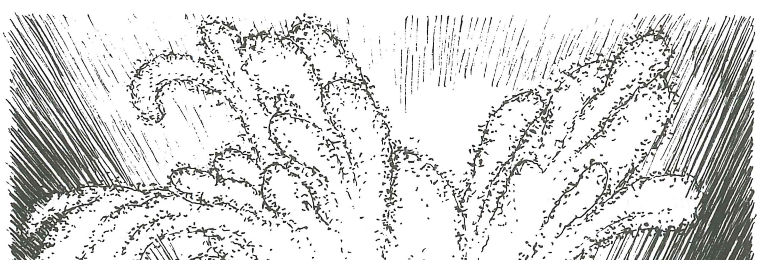
Race indépendante Supérieure

"Le faisceau de phosphorescence jailli du puits était de plus en plus intense, [imposant] une impression d'aberration et de cataclysme qui dépassait de loin tout ce que pouvait imaginer l'esprit conscient. Ce n'était plus un rayonnement, mais un déferlement; et le flot informe de couleur indéfinissable en quittant le puits semblait couler directement dans le ciel."

— H.P. Lovecraft, "La Couleur Tombée du Ciel".

Cet organisme doué d'intelligence et totalement dépourvu de substance — au point de ne même pas être gazeux — se présente sous la forme d'une simple *couleur*. Lorsqu'il se déplace, il semble n'être qu'une tache scintillante, sans forme précise, qui irradie de pâles rayons chromatiques n'appartenant pas au spectre connu. Cette tache est capable de se déverser sur le sol ou d'évoluer dans les airs à la manière d'un être vivant. Lorsqu'elle se repaît d'une victime, le visage de celle-ci prend la même teinte qu'elle.

Bien qu'elle soit immatérielle, une Couleur, lorsqu'elle est touchée, procure les mêmes sensations qu'un nuage de vapeur malsaine et visqueuse. Il émane d'elle des radiations susceptibles d'être détectées par un compteur Geiger. Observée avec un dispositif à intensification de la lumière des années 1990, elle apparaît sous la forme d'une brillante tache lumineuse, mais les lunettes à infrarouge ne permettent pas de la distinguer.



Couleur Tombée du Ciel

Les Couleurs proviennent d'un endroit des profondeurs de l'espace qui n'obéit pas aux lois naturelles habituelles. Les spécimens adultes peuvent donner naissance à des embryons ayant l'aspect de petites sphères creuses et inoffensives d'un diamètre de sept centimètres. Ces embryons, lorsqu'ils sont déposés sur un sol verdoyant ou dans une eau calme, commencent aussitôt à "germer". Au bout de quelques jours, leur enveloppe externe se dissout et il en sort une nouvelle créature, qu'à défaut d'un terme plus approprié, nous appellerons "larve".

Cette larve gélatineuse peut rapidement atteindre une grande taille et s'infiltrer dans l'écosystème environnant, provoquant des mutations dans la végétation locale. Les fruits prennent alors un goût amer, tandis que les jeunes animaux et insectes sont affligés de difformités. La nuit, la flore irradie une couleur indéfinissable et les végétaux se tordent en tous sens, comme s'ils étaient soumis à un vent puissant. Les humains ne sont pas épargnés et ils prennent progressivement la même teinte lumineuse que leur environnement. Au bout de quelques mois, la larve finit par se transformer en une jeune Couleur.

À ce stade, elle commence à quitter brièvement son repaire pour se nourrir en absorbant la force vitale du secteur qui avait été précédemment affecté par la larve. Une fois repue, elle quitte la planète pour accéder à la maturité dans l'espace. Mais pour amorcer ce processus, la Couleur anéantit d'abord toute vie dans une zone d'environ deux hectares, voire plus si la région concernée est désolée. Cette zone est ensuite totalement dévastée et plus aucune plante n'y poussera.

Les Couleurs craignent les lumières vives et passent leurs journées dans la pénombre fraîche de repaires profonds et humides : citernes, puits, lacs, réservoirs ou océans.

ATTAQUES ET EFFETS : comme les Couleurs sont des adversaires particulièrement redoutables, le Gardien peut accorder des jets sous 4 ou 5 fois l'INT afin de permettre aux investigateurs de les repérer ou de noter l'odeur d'ozone qui signale toujours leur présence.

Lorsqu'une Couleur se nourrit, soustrayez à son POU le nombre de points de Magie que possède sa victime. Par tranche de 10 points de différence, elle absorbe alors définitivement 1 point de FOR, de CON, de POU, de DEX et d'APP de sa proie qui encaisse également 1D6 points de dommages. Les points de POU absorbés de cette manière s'ajoutent à ceux que possédait déjà la Couleur. La victime éprouve des sensations de succion et de brûlure, tandis que sa peau et ses cheveux se mettent à pâlir progressivement. Son visage devient hâve et son épiderme présente de hideuses gerçures et rides. Elle meurt au bout d'un certain temps.

Les Couleurs dont le POU est faible emploient une attaque mentale à l'encontre des humains quand elles se désirent se nourrir, affaiblissant ainsi l'esprit des êtres vivants qui les côtoient. Chaque jour passé à proximité d'une Couleur oblige à réussir une confrontation de son INT contre le POU de la créature sur la Table de Résistance, si l'on ne veut pas perdre 1D6 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Les points de Magie ainsi détruits ne peuvent pas être restaurés tant que l'on reste dans le secteur. Les Couleurs exercent sur leurs victimes une puissante influence



visant à les dissuader de partir. Cette influence ne cesse de s'accroître au fur et à mesure que les victimes en question s'affaiblissent. Pour se décider à quitter la région, elles doivent réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois leur capital actuel en points de Magie.

Une Couleur a la possibilité de concentrer son énergie pour percer un trou dans pratiquement n'importe quel matériau. Ce talent lui sert en principe à s'aménager un repaire souterrain et lui permet de désintégrer facilement 90 centimètres cubes de titane ou plusieurs mètres cubes de bois. Les parois d'un trou ainsi creusé semblent avoir "fondu", bien qu'aucune chaleur n'ait été générée.

Enfin, une Couleur peut se concentrer pour solidifier une partie d'elle-même qui prend alors un aspect translucide. Elle peut ensuite employer sa FOR pour se saisir d'un homme, d'une arme ou de tout autre objet.

COULEURS TOMBÉES DU CIEL, dévoreurs de force vitale

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	1D6 par tranche de 10 pts de POU	7
TAI	égale au POU	10-11+
INT	4D6	14
POU	2D6*	10-11+
DEX	2D6+12	19
Déplacement 12 à terre/20 en vol		PV/NA

* *valeur de base qui augmente au fur et à mesure qu'une Couleur se nourrit.*

Bonus aux dommages moyens : +0.

Armes : Absorption 85 %, 1D6 points de dommages + perte de points de caractéristiques.
Attaque Mentale 100 %, perte de 1D6 points de Magie et de 1D6 points de SAN.
Désintégration 100 %, désintégration de matériaux.
Étreinte 85 %, pas de dommages.

Armure : aucune, mais invulnérabilité aux attaques physiques. Un champ magnétique peut emprisonner une Couleur. Vulnérabilité à la magie.

Sortilèges, compétences : aucun.

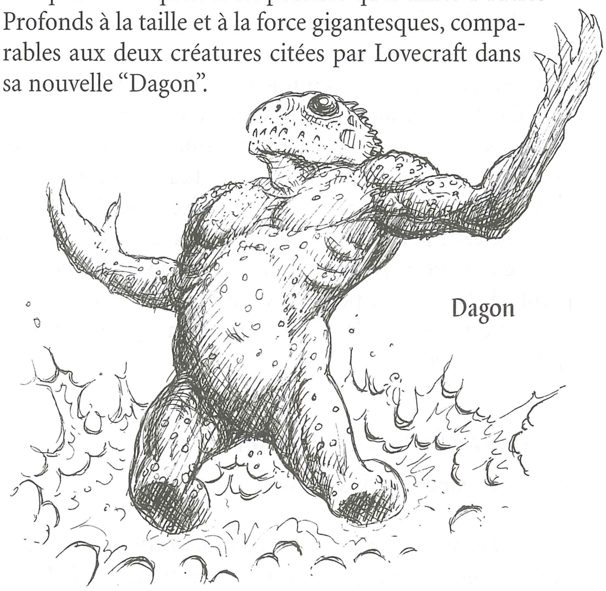
Perte de Santé Mentale : voir une Couleur fait perdre 0/1D4 points ; voir la victime d'une Couleur en fait perdre 1/1D8.

Dagon et Hydra

Serviteurs Profonds Supérieurs

"D'un aspect répugnant, d'une taille aussi imposante que celle de Polyphème, ce gigantesque monstre de cauchemar s'élança rapidement sur le monolithe et l'étreignit de ses grands bras couverts d'écailles, tandis qu'il inclinait sa tête hideuse en proférant une sorte d'incantation."
— H.P. Lovecraft, "Dagon".

Père Dagon et Mère Hydra sont tout simplement deux Profonds très âgés et de très grande taille, qui mesurent plus de 10 mètres de haut et qui sont peut-être vieux de millions d'années. Ils règnent sur les Profonds. À la différence de Cthulhu et des siens, ils ne sont ni endormis ni contraints à l'inaction en aucune façon. On les rencontre cependant très rarement. Dagon et Hydra ont des caractéristiques identiques. Il est possible qu'il existe d'autres Profonds à la taille et à la force gigantesques, comparables aux deux créatures citées par Lovecraft dans sa nouvelle "Dagon".



Dagon

DAGON et HYDRA, souverains des Profonds

FOR 52	CON 50	TAI 60	INT 20	POU 30
DEX 20	Déplacement 10			PV 55

Bonus aux dommages : +6D6.

Arme : Griffes 80 %, 1D6 points de dommages + 6D6.

Armure : 6 points de peau.

Sortilèges : Père Dagon et Mère Hydra connaissent tous les sortilèges permettant d'invoquer et de lier les races inférieures de serviteurs du Mythe.

Perte de Santé Mentale : voir Dagon ou Hydra fait perdre 1/1D10 points.

Dholes

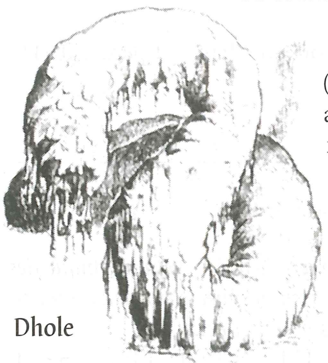
Race Supérieure Indépendante

"Au-dessous de lui, le sol grouillait de gigantesques Dholes et même tandis qu'il se penchait pour regarder, l'un d'entre eux se souleva à plusieurs centaines de mètres et dirigea vers lui l'une de ses extrémités visqueuses et décolorées."
— H.P. Lovecraft et E. Hoffman Price, "À Travers les Portes de la Clé d'Argent".

Les Dholes sont de gigantesques monstres fouisseurs ressemblant à des vers. Ils ne sont pas originaires de la Terre et aucun n'est resté très longtemps sur notre planète. Ce qui est heureux quand on considère qu'ils ont dévasté de nombreux autres mondes. Ils n'aiment pas la lumière, bien qu'elle ne les blesse pas. Il est néanmoins très rare de les rencontrer en plein jour et encore cela se produit-il uniquement sur des planètes qu'ils ont intégralement conquises. Il existe peut-être une relation entre les Dholes et les Chthoniens. Des créatures similaires, les *Bholes*, sont présentes dans les Contrées du Rêve.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : *Jets de Bave* : les Dholes préfèrent cracher des jets de bave gluante avec leur bouche, plutôt que de recourir à tout autre mode d'attaque. Ces projections ont une portée oscillant entre 3 et 5 kilomètres et peuvent recouvrir une zone d'un diamètre égal au vingtième de la TAI du monstre exprimée en pieds (1 pied = 0,3 mètre environ). Ainsi, un Dhole de TAI 400 affecte avec ses jets de bave une zone d'un diamètre de 20 pieds, soit un peu moins de 7 mètres.

Toute personne touchée par ce "crachat" est aussitôt assommée et enrobée par lui. S'extraire de cette gangue visqueuse nécessite un jet inférieur ou égal à sa FOR avec 1D100, qui ne peut être tenté que 1 fois par round. Tant qu'il est submergé de bave hideuse, le personnage ne peut pas respirer et il lui faut effectuer chaque round des jets pour éviter l'asphyxie (voir les règles concernant la noyade). De plus, comme la salive est caustique, elle inflige automatiquement 1 point de dommages par round. Quand la victime s'est extraite du crachat, même si elle est encore trempée et collante, la corrosion cesse immédiatement et elle ne subit aucun autre dommage. Les jets de baves peuvent, par ailleurs, très bien détruire une voiture ou abattre un avion.


Dhole

Autres attaques : quand un Dhole veut avaler (engloutir) quelqu'un, il affecte une zone de la même dimension que celles touchées par ses jets de bave. La personne sur laquelle rampe un Dhole est écrasée par son corps aux centaines de pattes et meurt instantanément. Si ses compagnons réussissent ensuite un jet de Chance, ils pourront éventuellement retrouver sa dépouille…

DHOLES, monstres fouisseurs

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	1D100x10	505
CON	1D100+100	151-152
TAI	FOR+1D100	555-556
INT	2D6	7
POU	10D6	35
DEX	1D4	2-3
Déplacement 18 en rampant/10 en creusant		PV env. 353-354

Bonus aux dommages : suffisant pour aplatir un cuirassé.

Armes : Écrasement 30 %, mort instantanée.
Engloutissement 80 %, victime avalée.
Jet de Bave 50 %, dommages spéciaux.

Armure : les Dholes possèdent un blindage naturel équivalent à leur POU.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir un Dhole fait perdre 1D4/1D20 points.

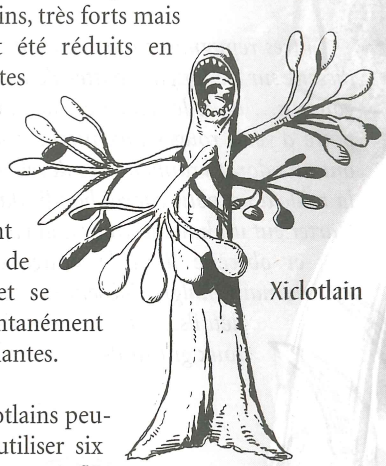
Êtres de Xiclotl

Race Inférieure Indépendante

"J'ai failli entrer en collision, pensai-je, avec un arbre de teinte gris métallique… d'à peu près 5 mètres de hauteur avec des branches cylindriques très épaisses… Le tronc se partageait en deux cylindres près du sol, et les extrémités les plus basses de ces cylindres étaient encore divisées en six extensions plates et circulaires. Ceci aurait pu être simplement une distorsion naturelle et aussi justifier d'une telle explication l'étrange agencement des branches en cercle régulier au sommet du tronc; mais il ne me fut plus possible de trouver une explication rationnelle quand les branches qui étaient le plus près de moi s'allongèrent dans ma direction et du sommet de ce que j'avais pris pour un tronc s'éleva une forme ovale sans traits spécifiques… un orifice béant à son sommet."

— J. Ramsey Campbell, "The Insects from Shaggaï".

Ces extraterrestres carnivores proviennent de la planète Xiclotl. Les Xiclotlains, très forts mais peu intelligents, ont été réduits en esclavage par les Insectes de Shaggaï qui les emploient comme bêtes de somme. Sur leur propre monde, les Xiclotlains adorent une espèce légendaire de créatures végétales et se sacrifient parfois spontanément en l'honneur de ces plantes.


Xiclotlain

ATTAQUES : les Xiclotlains peuvent simultanément utiliser six de leurs tentacules. Chacun inflige des dommages équivalents à la moitié du bonus aux dommages de la créature.

Quiconque est touché par un tentacule doit parvenir à résister avec sa FOR contre la FOR du Xiclotlain sur la Table de Résistance, sous peine d'être soulevé de terre et amené à la bouche du monstre au cours du round suivant. Le Xiclotlain peut ainsi engloutir un personnage par round, mais reste incapable d'avaler quelque chose dont la dimension est supérieure au tiers de sa TAI. Dans ce cas, il doit déchirer sa proie en morceaux suffisamment petits pour être ingurgités… Une fois qu'un personnage a été avalé, il subit au cours de chacun des rounds suivants des dommages équivalant au bonus aux dommages de l'Être qui l'a ingurgité.

Lorsqu'un Xiclotlain a absorbé des créatures dont les TAI cumulées correspondent à la sienne, il est repu et ne peut plus rien manger d'autre, ce qui ne l'empêche pas pour autant de continuer à se battre.

ÊTRES DE XICLOTL

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	6D6+30	51
CON	3D6+24	34-35
TAI	4D6+30	44
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	4D6	14
Déplacement 8		PV 39-40



Bonus aux dommages moyen : +5D6.

Armes : Bouche (succès automatique), la proie avalée encaisse 5D6 points de dommages au cours de chaque round ultérieur.
Tentacule 50 %, saisie + 1/2bd.

Armure : 8 points de cuir.

Compétences : Discrétion 60 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Sortilèges : normalement aucun.

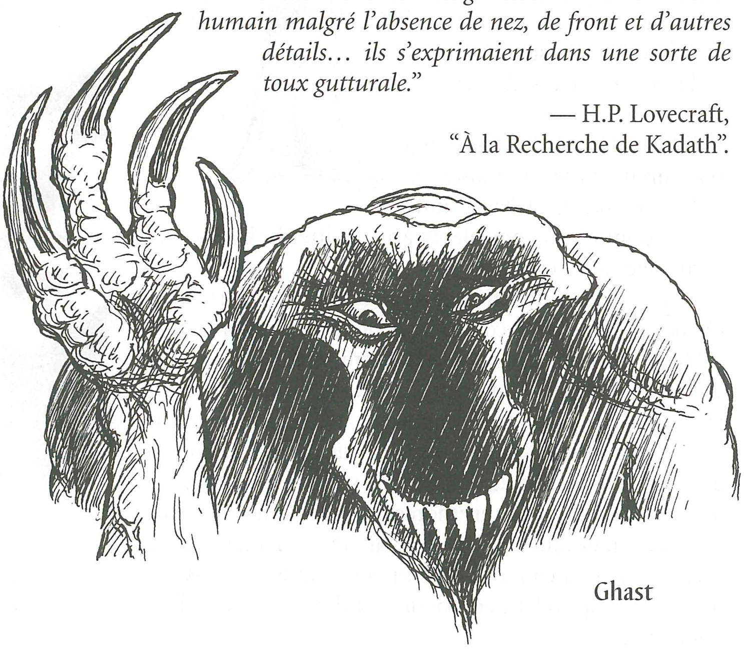
Perte de Santé Mentale : voir un Être de Xiclotl fait perdre 0/1D6 points.

Ghasts

Race Inférieure Indépendante

"Êtres répugnants qui meurent à la lumière... et bondissent sur de longues pattes de derrière comme des kangourous... dans les ténèbres (de la caverne) luisait... une paire d'yeux rouges aux nuances jaunâtres... les Ghasts ont un odorat vraiment très développé... quelque chose de la taille d'un petit cheval bondit dans le crépuscule gris et Carter eut un haut-le-cœur à la vue de cette bête malsaine et obscène dont le visage était si curieusement humain malgré l'absence de nez, de front et d'autres détails... ils s'exprimaient dans une sorte de toux gutturale."

— H.P. Lovecraft,
"À la Recherche de Kadath".



Ghast

On ne trouve de Ghasts qu'au sein du monde souterrain, dans de vastes cavernes où le soleil ne pénètre jamais. Lorsqu'ils sont exposés à la lumière du jour, ces êtres tombent malades et peuvent même mourir. Ils sont cannibales et se mangent aussi bien mutuellement, qu'ils dévorent les autres créatures qu'ils parviennent à attraper.

Les horribles bipèdes semi-humains utilisés comme montures par les savants dégénérés qui habitent la caverne de Kn'Yan sont peut-être apparentés aux Ghasts. Si c'est le cas, les Ghasts sont probablement le résultat d'une expérience génétique du Peuple Serpent. Bien qu'ils soient primitifs et sauvages, ces êtres peuvent manifestement être dressés.

GHASTS, bêtes ignobles et répugnantes

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6+12	22-23
CON	4D6	14
TAI	4D6+12	26
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 10		PV 20

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Morsure 40 %, 1D10 points de dommages.
Ruade 25 %, 1D6+2D6
Chaque round, les Ghasts peuvent mordre et effectuer une ruade.

Armure : 3 points de peau.

Sortilèges : aucun.

Compétence : Discrétion 70 %.

Perte de Santé Mentale : voir un Ghast fait perdre 0/1D8 points.

Gnoph-Keh

Race Supérieure Indépendante

"La corne pointue de Gnoph-Keh, être velu mythique des glaces du Groenland, qui marchait parfois sur deux jambes, parfois sur quatre et parfois même sur six."

— H.P. Lovecraft et Hazel Heald,
"L'Horreur dans le Musée".

Les premiers récits laissaient entendre que le Gnoph-Keh était une créature unique, mais par la suite, il est apparu qu'il appartenait à une race — voire à une tribu — d'humains dégénérés. Nous avons considéré pour notre part qu'il s'agit d'une espèce très rare associée à Ithaqua. En général, on ne rencontre qu'un seul Gnoph-Keh à la fois et ces créatures limitent leur champ d'action aux glaciers, aux calottes polaires et aux banquises. Des hivers particulièrement rudes peuvent toutefois les amener à faire des incursions dans des régions normalement plus tempérées. S'il existe bien une tribu humaine qui s'est attribué le nom des fabuleux Gnoph-Keh, peut-être adore-t-elle ces êtres, à moins qu'elle ne les ait choisis comme simple totem.

BLIZZARD ET FROID : le Gnoph-Keh a le pouvoir de créer autour de lui une sorte de petit blizzard qui réduit la visibilité à environ trois mètres. Il doit pour cela dépenser 1 point de Magie par heure pour une tempête de neige de 100 mètres de rayon. Il peut éventuellement accroître ce diamètre, au prix de 1 point de Magie pour 100 mètres supplémentaires. Dans les rares occasions où plusieurs Gnoph-Keh œuvrent ensemble, il leur est alors possible de donner naissance à de gigantesques tempêtes de neige. Ces tempêtes sont toujours plus ou moins centrées sur les créatures qui les génèrent. Quand un humain se trouve pris dans un blizzard créé par un Gnoph-Keh, il doit effectuer tous les quarts d'heure un jet de pourcentage inférieur ou



Gnoph-Keh

égal à 5 fois sa CON, s'il ne veut pas perdre 1 point de Vie en raison du froid. S'il n'est pas particulièrement protégé contre le gel et le vent, il subit automatiquement ce dommage.

Un Gnoph-Keh peut également dépenser des points de Magie pour créer un froid intense tout autour de lui. Pour chaque point dépensé, la température tombe alors de 40 degrés Celsius dans une zone de 100 mètres de diamètre et cela pendant 1 heure. Si la créature le souhaite, elle peut combiner ce froid avec une tempête de neige, pour donner naissance à un effroyable blizzard.

AUTRES ATTAQUES : chaque round, un Gnoph-Keh peut attaquer avec sa corne et jusqu'à quatre de ses six pattes griffues. S'il n'utilise pas ses griffes, il ajoute 2D6 à son bonus aux dommages quand il se sert de sa corne, car il bénéficie alors d'une meilleure "assise" sur la neige. Quand il emploie seulement 2 de ses pattes pour se battre, il bénéficie de son bonus normal. Et s'il en emploie 4, son bonus est réduit de 2D6, car il doit consacrer une partie de son énergie à se maintenir debout au lieu d'investir toute sa force dans ses coups.

GNOPH-KEH, légende des glaces

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	2D6+24	31
CON	3D6+12	22-23
TAI	2D6+24	31
INT	1D6+12	15-16
POU	6D6	21
DEX	4D6	14
Déplacement 9		PV 27

Bonus aux dommages moyen : +3D6.

Armes : Coup de Corne 65 %, 1D10 points de dommages + bd.
Griffes 45 %, 1D6 points de dommages + bd.

Armure : 9 points de cartilage, de fourrure et de cuir.

Sortilèges : sur un jet de 1D20 inférieur ou égal à son INT, un Gnoph-Keh connaît un nombre de sortilèges égal au score du dé. Sinon, il n'en connaît aucun.

Perte de Santé Mentale : voir un Gnoph-Keh fait perdre 0/1D10 points.

Goules

Race Inférieure Indépendante

"Ces personnages étaient rarement tout à fait humains, mais l'écart présentait différents degrés, souvent ils étaient proches de l'Humanité. La plupart des corps, grossièrement bipèdes, étaient légèrement penchés en avant, et ils avaient une physionomie vaguement canine. La plupart semblaient faits d'une espèce de caoutchouc."
— H.P. Lovecraft, "Le Modèle de Pickman".

Les Goules sont des êtres caoutchouteux et répugnants, aux pieds en forme de sabots et aux pattes griffues, possédant certaines caractéristiques canines. Elles s'expriment à l'aide de sons inarticulés et de couinements. Leur cuir est souvent incrusté de terre provenant des sépultures qu'elles ont violées.

Les Goules de Lovecraft sont d'ignobles créatures qui vivent dans des réseaux de tunnels creusés sous de nombreuses cités. Elles entretiennent des relations privilégiées avec les sorcières et attaquent parfois l'homme. Il peut d'ailleurs arriver qu'un humain devienne une Goule au terme d'une longue transformation.

ATTAQUES : au cours d'un même round, une Goule peut à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Quand elle parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur lui. Sa morsure inflige automatiquement 1D4 points de dommages au cours des rounds suivants. Pour se débarrasser de la Goule et ne plus subir de dommages de cette manière, le "mordu" doit surmonter la FOR de la créature avec la sienne sur la Table de Résistance.



Goule

GOULES, carnassiers dévoyés

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+6	13
Déplacement 9		PV 13

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Griffes 30 %, 1D6 points de dommages + bd.
Morsure 30 %, 1D6 points de dommages + harcèlement automatique (1D4).

Armure : les armes à feu ne leur infligent que la moitié de leurs dommages normaux. Arrondissez les fractions à l'unité supérieure.

Sortilèges : lancez 1D100. Si le résultat obtenu est supérieur à l'INT de la Goule, elle ne connaît aucun sortilège. Sinon, elle en connaît un nombre correspondant au résultat du jet.



Compétences : Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Grimper 85 %, Repérer la Putréfaction 65 %, Sauter 75 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Perte de Santé Mentale : voir une Goule fait perdre 0/1D6 points.

Grande Race de Yith

Race Supérieure Indépendante

"C'était d'énormes cônes irisés mesurant dix pieds de haut et dix pieds de large à la base, faits d'une substance écailleuse, ridée et semi-élastique. À leur sommet étaient fixés quatre membres cylindriques flexibles d'un pied d'épaisseur de la même substance que les cônes eux-mêmes.

Ces membres se contractaient parfois jusqu'à disparaître et parfois s'allongeaient jusqu'à une distance de dix pieds. Deux d'entre eux portaient d'énormes pattes ou pinces à leur extrémité. Un troisième était muni de quatre appendices rouges en forme de trompette. Le quatrième s'achevait en un globe jaunâtre de deux pieds de diamètre, dont la circonférence centrale s'ornait de trois grands yeux noirs.

Cette tête était surmontée de quatre minces tiges grises qui s'épanouissaient en excroissances pareilles à des fleurs, tandis que de sa surface inférieure pendaient huit antennes ou tentacules verdâtres. La base du cône était bordée d'une substance caoutchouteuse grise qui, par des contractions et dilatations successives, permettait à toute la masse de se déplacer."

— H.P. Lovecraft, "Dans l'Abîme du Temps".

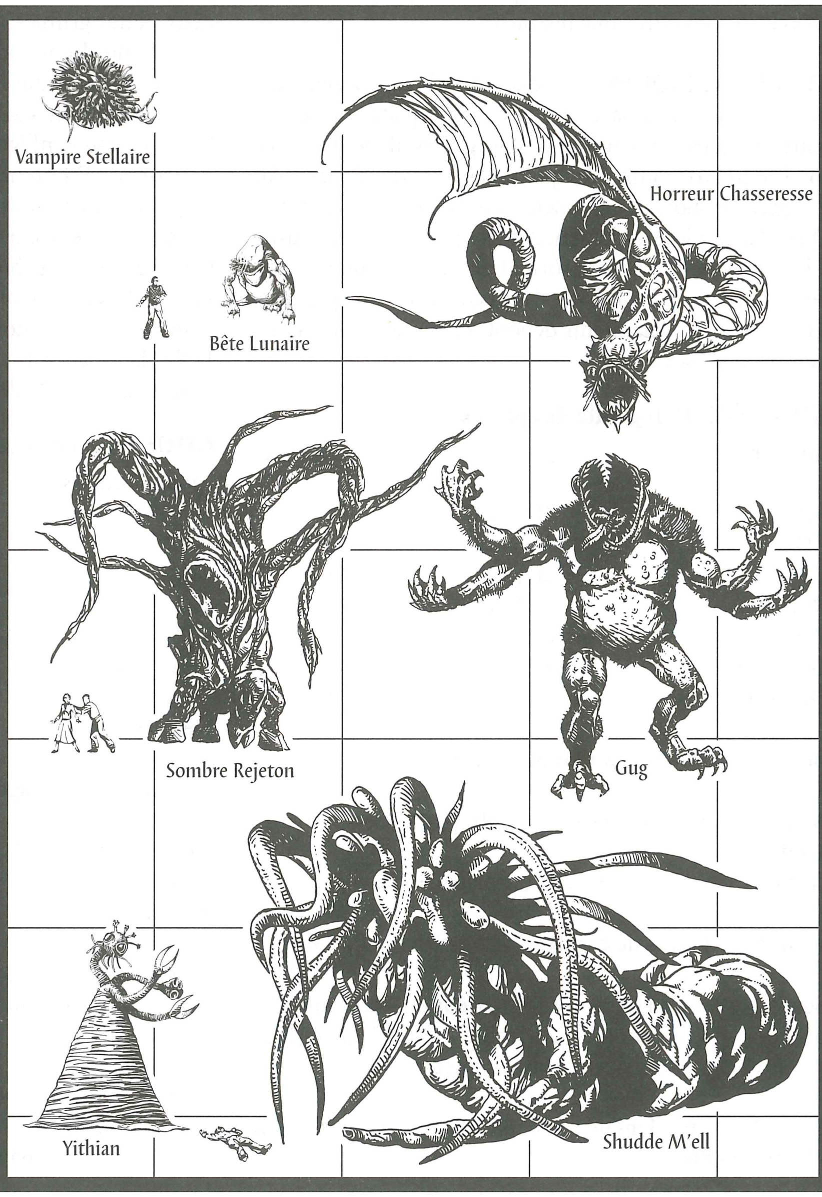
Des entités mentales — qui fuyaient la destruction de leur propre monde — sont jadis venues sur Terre et se sont emparées des esprits des créatures en forme de cônes qui vivaient là. C'est la combinaison d'un corps terrestre et d'un esprit extraterrestre qui a ainsi donné naissance à la Grande Race. Bien que les entités mentales ait pris possession des corps d'une génération de choses en forme de cône, leurs enfants furent des descendants normaux de cette dernière. Mais cela ne fit pas, en pratique, une grande différence, puisque les entités mentales enseignèrent à leurs jeunes leur propre technologie et leurs mythes personnels, afin qu'ils deviennent leurs dignes héritiers. Une éternité durant, la Terre fut divisée entre la Grande Race, les Mi-Go et la race de Cthulhu. Cthulhu et les siens régnaient sur le Pacifique et les terres perdues de R'lyeh et de Mu. Les Mi-Go contrôlaient le nord. La suprématie de la Grande Race s'étendait sur le sud. Leur plus grande cité était Pnakotus, dans l'actuelle Australie.

Illustrations comparatives des tailles

Les trois panneaux, ci-contre, présentent des illustrations de quelques créatures du Mythe de Cthulhu et donnent une idée de leur taille relative. Remarquez les divers investigateurs malheureux à proximité des monstres.

Certaines de ces créatures et notamment Cthulhu sont capables de modifier leur taille et leur masse à volonté ; les illustrations ne montrent qu'une de leurs tailles.

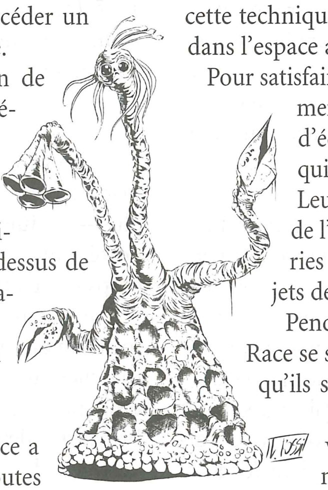




Arrivée il y a quatre cents millions d'années, la Grande Race prospéra jusqu'à il y a cinquante millions d'années, époque à laquelle elle fut exterminée par les Polypes Volants (une race antique qu'elle avait pourtant réussi à emprisonner quand ils étaient arrivés sur la planète). Quoi qu'il en soit, les esprits de la Grande Race avaient alors déjà fui leurs corps voués à l'anéantissement, pour investir ceux d'êtres ressemblant à des scarabées qui vivent dans l'avenir et qui sont voués à succéder un jour à l'Humanité : la Nouvelle Grande Race.

La Grande Race se reproduit au moyen de spores, mais, du fait de l'exceptionnelle longévité des Yithiens (de 4500 à 5000 ans), cela n'arrive pas fréquemment. Elle se nourrit exclusivement d'aliments liquides.

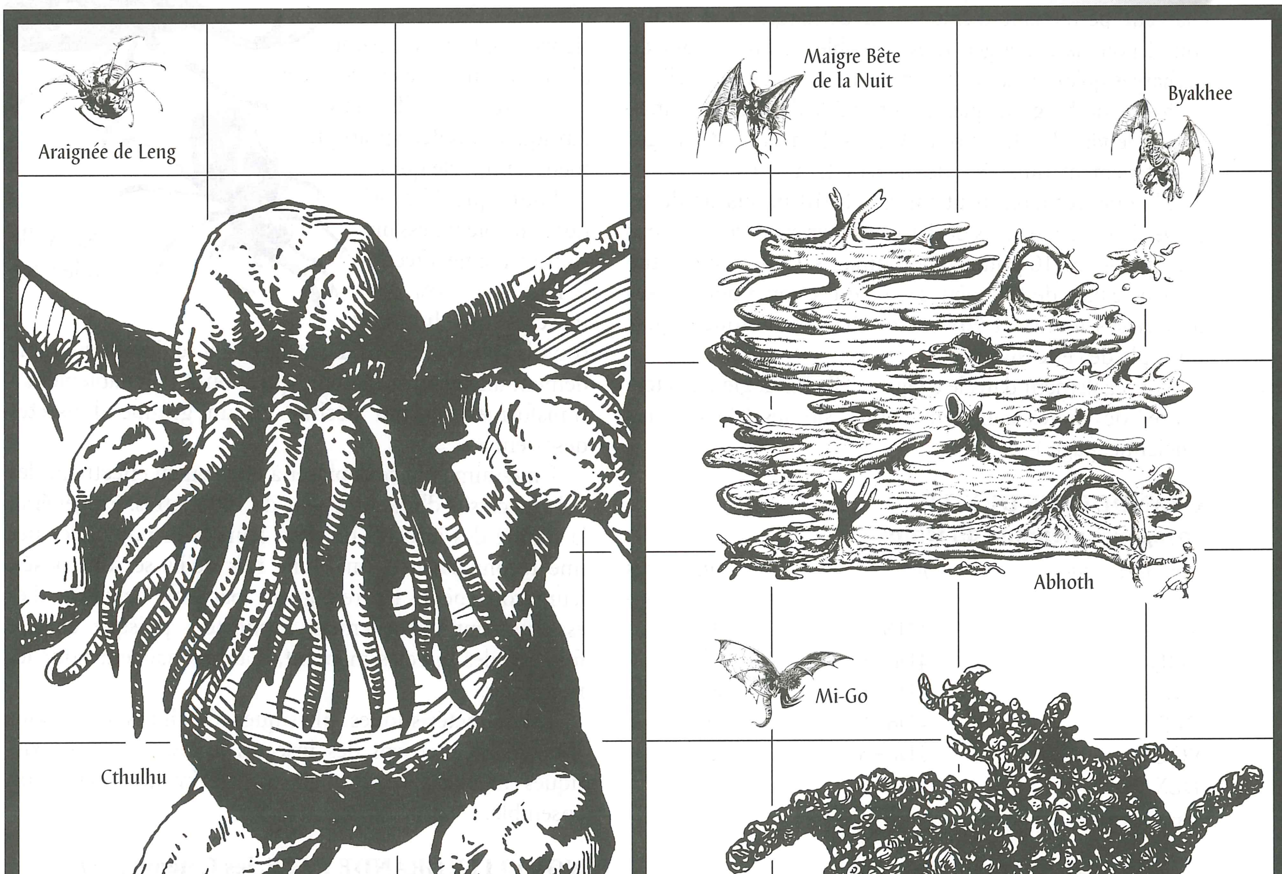
Les Yithiens constituent une race d'individus socialistes. Ils placent l'intelligence au-dessus de tout et s'en servent comme critère d'immigration. Les ressources sont partagées entre tous au nom de la logique intellectuelle. La contestation est rare. Ils n'ont aucun dieu.

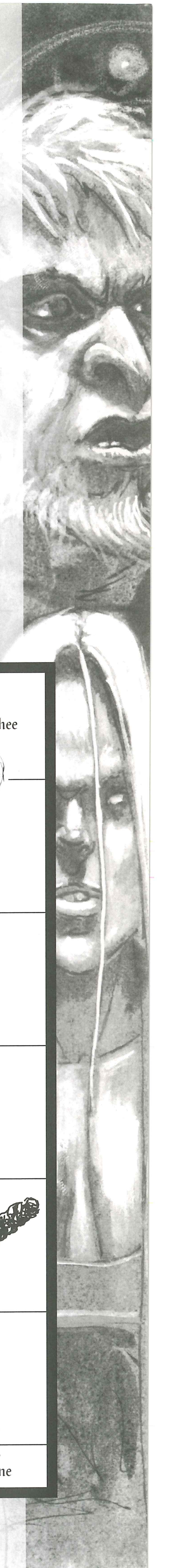

Ancienne Grande Race

VOYAGE DANS LE TEMPS : la Grande Race a mérité son nom parce que c'est la seule, de toutes les espèces de créatures intelligentes, qui soit parvenue à domestiquer le temps. Un membre de cette race peut, en effet, se projeter mentalement dans le passé ou l'avenir, choisir un hôte approprié et échanger son esprit avec le sien. Lorsqu'un membre de la Grande Race s'empare ainsi du corps d'une créature, l'esprit de cette dernière se retrouve transféré dans l'enveloppe physique de son "ravisseur" et y reste jusqu'à ce que celui-ci décide de mettre un terme à cet échange. Cette race utilise aussi cette technique pour voyager en masse dans le temps et dans l'espace afin de conquérir de nouvelles planètes.

Pour satisfaire leur soif de connaissances historiques, les membres de la Grande Race ont aussi coutume d'échanger leurs corps avec ceux d'individus qui vivent à l'époque qu'ils souhaitent étudier. Leurs séjours durent en général 5 ans. Les amis de l'hôte choisi peuvent remarquer des bizarreries dans son comportement en réussissant des jets de pourcentage sous 4 ou 5 fois leur INT.

Pendant cette période, les captifs de la Grande Race se sentent obligés de coucher par écrit tout ce qu'ils savent sur leur propre époque. La Grande Race est néanmoins relativement bienveillante. Elle ne limite pas leurs déplacements et les autorise même à rencontrer d'autres captifs, provenant généralement de





planètes et d'époques très éloignées. Lorsque le moment est venu de rendre son corps à la victime, son esprit est vidé de tout souvenir se rapportant à ce qui lui est arrivé pendant qu'elle était "possédée". Ce lavage de cerveau n'est cependant pas parfait et il arrive souvent qu'une ancienne victime revive dans ses rêves et cauchemars les événements survenus au cours de son séjour dans le passé.

Il existe de nos jours une secte qui consacre tous ses efforts à aider et à attirer les visiteurs de la Grande Race dans notre époque. En retour, lesdits visiteurs lui dispensent des connaissances technologiques ou magiques. Dans la pratique, voyager dans le temps est le seul moyen permettant de rencontrer un membre de cette race alors qu'il occupe son propre corps en forme de cône.

COMBAT : en combat, les membres de la Grande Race peuvent simultanément utiliser leurs deux pinces. Cependant, comme ce sont des êtres très civilisés, ils évitent autant que possible de se battre au corps à corps et préfèrent se servir d'armes ressemblant à des appareils photographiques, capables d'émettre de violentes décharges électriques. Par ailleurs, il convient de noter qu'ils ont surtout connu des guerres intestines, bien qu'il leur soit arrivé d'affronter les Choses Très Anciennes ou les Fungi de Yuggoth.

Il existe de nombreuses variétés "d'armes-à-foudre". Voici la description d'une des plus courantes : l'arme contient un chargeur permettant d'émettre 32 décharges et il faut 1 round pour la recharger. Il est possible de tirer autant de décharges qu'on le désire en une seule fois, mais au-delà de 4, chaque décharge supplémentaire a 5 % de chances cumulatives de faire fondre l'arme. Ainsi, si l'on tire 7 décharges simultanément, on a 15 % de chances de la détruire.

Chaque décharge peut infliger 1D10 points de dommages à une cible, trois décharges délivreront donc — par exemple — 3D10 points de dommages. Cette arme a une portée de base de 100 mètres et il faut retirer 3 points à ses dommages totaux et 20 % à ses chances de toucher par multiple de cette distance.

Voir également dans le chapitre "Technologie Extraterrestre" des notes complémentaires sur les Choses Très Ancienne, page 168.

GRANDE RACE DE YITH, voyageurs mentaux du temps

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	12D6	45
CON	4D6+12	26
TAI	8D6+36	64
INT	4D6+6	20
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+3	10
Déplacement 7		PV 45

Bonus aux dommages : +6D6.

Armes : Arme à foudre 30 %, 1D10 points de dommages par décharge.
Pinces 40 %, 1D6 points de dommages + bd.

Armure : 8 points de peau.

Sortilèges : les membres de Grande Race s'intéressent rarement à la magie. Sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT, la créature connaît 1D3 sortilèges.

Perte de Santé Mentale : voir un membre de la Grande Race fait perdre 0/1D6 points.

Grande Race (Nouvelle)

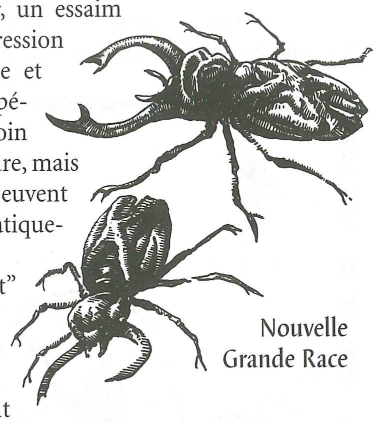
Race Inférieure Indépendante.

"De robustes espèces de coléoptères, successeurs immédiats de l'Humanité, à qui ceux de la Grande Race transféreraient un jour en masse leurs esprits les plus évolués face à un péril extrême..."

— H.P. Lovecraft, "Dans l'Abîme du Temps".

Après avoir subi les assauts répétés des Polypes Volants cavernicoles, la Grande Race de Yith s'est — une fois de plus — enfuie dans un futur lointain, à une époque bien postérieure à l'extinction de l'Humanité, afin d'investir les corps de créatures ressemblant à des scarabées.

Chaque membre de la Grande Race contrôle mentalement un essaim composé de 2D4x500 insectes capables de marcher ou de voler. Bien que le corps de ces créatures soit d'un noir de jais, leurs ailes, une fois déployées, ont de brillants reflets métalliques tirant sur le bleu, le doré ou le vert. Vu de l'extérieur, un essaim donne toujours l'impression d'agir avec intelligence et efficience. Ces êtres supérieurs n'ont guère besoin d'armes pour se défendre, mais s'ils le désirent, ils peuvent fabriquer sans délai pratiquement n'importe quoi.



Nouvelle Grande Race

Pour que "l'esprit" qui contrôle un essaim soit lui-même affecté, il faut que 75 % des insectes qui lui sont soumis soient anéantis. Dans ce cas, il se développe rapidement une relative anarchie qui aboutit inévitablement à transformer l'essaim décimé en un groupe d'insectes désorientés.

Un essaim peut se déplacer à terre ou en effectuant des vols successifs d'une longueur de 100 mètres. En général, la moitié des insectes utilisent leurs ailes pour effectuer une reconnaissance, puis, une fois qu'ils se sont posés, leurs congénères les rejoignent par voie terrestre. Les essaims sont virtuellement immortels, puisque chaque fois que des insectes meurent, d'autres naissent pour les remplacer.

Les caractéristiques physiques détaillées ci-dessous concernent les corps des insectes isolés. Les caractéristiques mentales concernent un essaim pris dans son ensemble.

NOUVELLE GRANDE RACE, les Coléoptériens

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	1D2	1-2
CON	1D3	2
TAI	1	1
POU	2D6+6	13
INT	5D6+6	23-24
DEX	2D6+6	13
Déplacement 4 en marchant/10 en volant		PV 1-2

Bonus aux dommages : inapplicable.

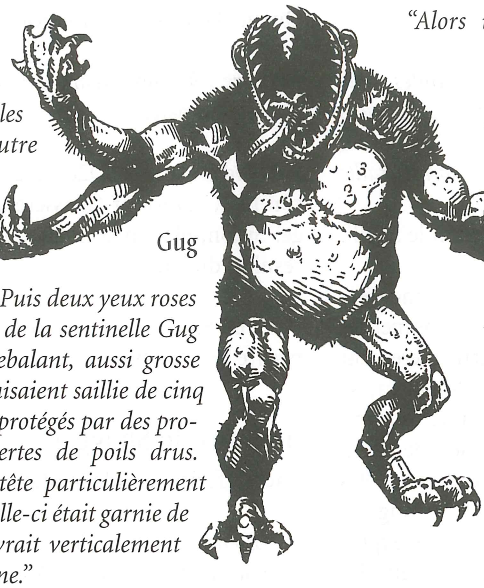
Arme : Morsure 35 %, 1D2 points de dommages.

Sortilèges : cette espèce considère la magie comme une insulte à son intelligence, néanmoins, un essaim connaît 1D3 sortilèges sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT.

Perte de Santé Mentale : voir un essaim de la Nouvelle Grande Race fait perdre 0/1D4 points.

Gugs

Race Inférieure Indépendante



Gug

"C'était une patte de presque un mètre de diamètre, équipée de formidables serres. Après vint une autre patte, suivie d'un grand bras couvert de fourrure noire auquel les deux pattes étaient attachées par deux courts avant-bras. Puis deux yeux roses se mirent à briller et la tête de la sentinelle Gug éveillée apparut en brinquebalant, aussi grosse qu'une barrique. Les yeux faisaient saillie de cinq centimètres de chaque côté, protégés par des protubérances osseuses recouvertes de poils drus. Mais ce qui rendait cette tête particulièrement terrible, c'était la bouche. Celle-ci était garnie de grands crocs jaunes et s'ouvrait verticalement du sommet à la base du crâne."

— H.P. Lovecraft, "À la Recherche de Kadath".

Les Gugs cavernicoles des Contrées du Rêve adoraient divers Grands Anciens au cours de cérémonies tellement répugnantes qu'ils ont été bannis sous terre. Ils se repaissent avec délices des habitants de la surface qui tombent entre leurs quatre pattes griffues. Les Gugs sont énormes et mesurent en moyenne près de sept mètres de haut.

En combat, un Gug peut, soit mordre, soit frapper avec l'un de ses bras. Ceux-ci sont dotés de deux avant-bras, de telle sorte qu'ils frappent deux fois lorsqu'ils touchent un adversaire. Dans ce cas, cependant, les deux pattes griffues doivent toujours frapper le même individu.

GUGS, géants immondes

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	6D6+24	45
CON	3D6+18	28-29
TAI	6D6+36	57
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 10		PV 43

Bonus aux dommages moyen : +5D6.

Armes : Griffe(s) 40 %, 4D6 points de dommages chacune (pas de bd).
Morsure 60 %, 1D10 points de dommages.
Piétinement 25 %, 1D6 points de dommages + bd.

Armure : 8 points de peau épaisse, de poils et de cartilage.

Sortilèges : certains Gugs connaissent quelques sortilèges. Lancez 1D100 pour chacun de ceux que rencontrent les investigateurs. Si le jet de dés est supérieur à son POU, il ne connaît aucun sort. Sinon, il en connaît un nombre correspondant au résultat du jet.

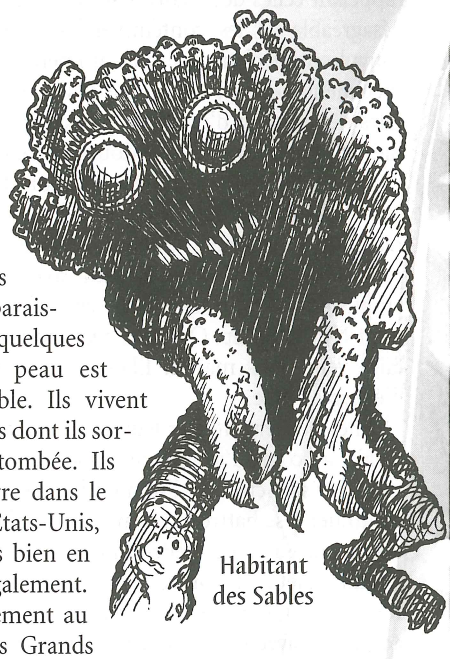
Perte de Santé Mentale : voir un Gug fait perdre 0/1D8 points.

Habitants des Sables

Race de Serviteurs Inférieurs

"Alors un Habitant des Sables sortit d'une des cavernes. Sa peau était rugueuse, ses yeux et ses oreilles immenses, et son visage le faisait ressembler à une parodie horrible et distordue d'un ours koala. Il s'avança vers moi d'un pas traînant avec une expression avide imprimée sur sa face."

— H.P. Lovecraft et August Derleth, "La Fenêtre à Pignon".



Habitant des Sables

Les Habitants des Sables n'apparaissent que dans quelques nouvelles. Leur peau est incrustée de sable. Ils vivent dans des cavernes dont ils sortent à la nuit tombée. Ils sont réputés vivre dans le sud-ouest des États-Unis, mais il peut très bien en exister ailleurs également. Ils sont généralement au service de divers Grands Anciens et vivent en principe auprès de leurs maîtres.

En combat, ils utilisent leurs deux pattes griffues simultanément.

HABITANTS DES SABLES, agresseurs des étendues désertiques

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	2D6+6	13
TAI	3D6+6	16-17
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 8		PV 15

Bonus aux dommages moyen : +1D4.



Arme : Griffes 30 %, 1D6 points de dommages + bd.

Armure : 3 points de cuir rugueux.

Sortilèges : les Habitants des Sables ayant au moins 14 en POU connaissent 1D8 sortilèges choisis par le Gardien.

Compétences : Discrétion 50 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet caché 50 %.

Perte de Santé Mentale : voir un Habitant des Sables fait perdre 0/1D6 points.

Horreurs Chasseresses

Race Supérieure de Serviteurs

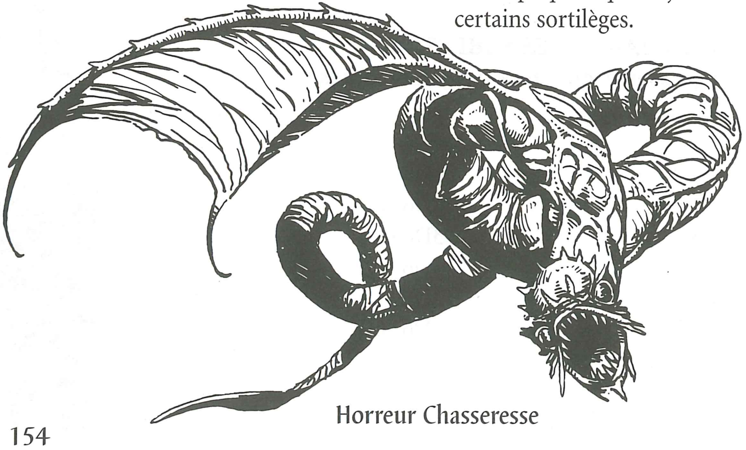
"Et dans l'air au-dessus de lui flottaient de grandes créatures vipérines qui portaient des têtes bizarrement déformées et de grands appendices grotesquement griffus, se soutenant facilement à l'aide de noires ailes gélatineuses d'une taille singulièrement monstrueuse."

— August Derleth, "Le Rôdeur Devant le Seuil".

Les Horreurs Chasseresses ressemblent à d'énormes serpents/vers noirs et visqueux, dotés d'ailes membraneuses rappelant celles des chauves-souris. Il est particulièrement désagréable de les contempler car elles se tortillent, se convulsent et changent constamment de forme. Certains spécimens peuvent avoir une seule aile au lieu de deux. Elles s'expriment d'une voix puissante et rocailleuse. Elles mesurent en moyenne une douzaine de mètres de long.

Elles craignent la lumière du jour et une forte explosion lumineuse (du genre de celle qui accompagne les réactions nucléaires) pourrait, en principe, les réduire en poussière. Elles se déplacent avec vélocité et sont employées comme "chiens de chasse" par certains dieux, dont Nyarlathotep. On peut néanmoins les invoquer sans faire venir leur maître. Elles se nourrissent de sang et d'énergie vitale.

Elles peuvent utiliser leur morsure et leur queue tentaculaire au cours d'un même round. La queue enserre généralement sa victime et l'immobilise. Le monstre peut alors continuer à se battre, à moins qu'il ne préfère s'envoler en emportant sa proie. Celle-ci ne peut se libérer qu'en réussissant un jet FOR contre FOR de la créature sur la Table de Résistance. Quand une Horreur Chasseresse maintient un adversaire avec sa queue, elle ne peut plus se battre qu'en mordant. Elle le fait d'ailleurs avec un bonus de 20 %, alors que sa proie, dont les bras sont immobilisés, ne peut généralement répliquer qu'en jetant certains sortilèges.



Horreur Chasseresse

HORREURS CHASSERESSES, grandes vipères volantes

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	5D6+12	29-30
CON	3D6	10-11
TAI	5D6+24	41-42
INT	1D6+12	15-16
POU	6D6	21
DEX	3D6+3	13-14
Déplacement 7/11 en volant		PV 26-27

Bonus aux dommages moyen : inapplicable

Armes : Morsure 65 %, 1D6 points de dommages.
Queue 90 %, immobilisation.

Armure : 9 points d'armure. Les armes à feu ne peuvent pas les "empaler".

Sortilèges : lancez 1D20. Si le résultat obtenu est supérieur son INT, l'Horreur Chasseresse ne connaît aucun sortilège. Sinon, elle en connaît un nombre correspondant au résultat du jet.

Perte de Santé Mentale : voir une Horreur Chasseresse fait perdre 0/1D10 points.

Insectes de Shaggaï

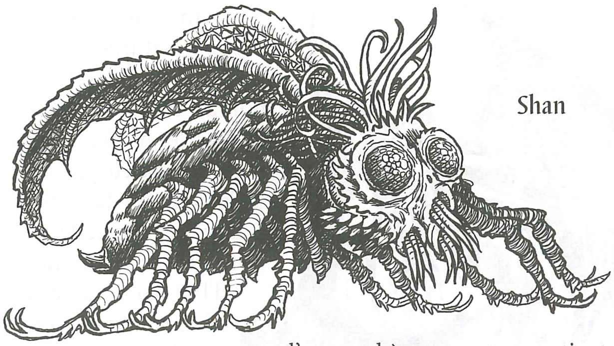
Race Inférieure Indépendante

"Bien que leur vol fut très rapide, je pus par une perception accrue par la terreur, les distinguer plus en détail que je ne l'aurais souhaité. Les énormes yeux sans paupières qui me fixaient haineusement, les entrelacs de vrilles qui se balançaient sous la tête comme animées par un rythme cosmique, les dix jambes recouvertes de tentacules d'un noir brillant repliées sous un ventre pâle et les ailes rigides en forme de demi-cercles couvertes d'écailles triangulaires — tout cela ne peut suffire à donner une image exacte de la monstruosité qui se précipitait sur moi. J'eus le temps de voir les trois bouches de la créature remuer en bavant, et puis elle fut sur moi."

— J. Ramsey Campbell, "The insectes from Shaggai".

Ces créatures-insectes n'ont jamais besoin de s'alimenter, car elles se nourrissent par photosynthèse et sont ainsi libres de se laisser aller à des mœurs décadentes, à des réjouissances artistiques anormales et aux tortures qu'elles infligent au nombreuses races qu'elles ont réduites en esclavage. Les Shans, comme on les nomme parfois, jouissent d'une longévité exceptionnelle et il leur faut des siècles pour accéder à la maturité. Ils sont très avancés sur le plan scientifique et disposent de nombreuses armes qui fonctionnent en concentrant l'énergie mentale (points de Magie). Ils vénèrent Azathoth et lui consacrent de nombreux rites complexes et des techniques de supplices.

Les Shans constituent aujourd'hui une race en fuite. Shaggaï, leur planète, a été anéantie par un grand cataclysme cosmique. De nombreux représentants de cette race sont néanmoins parvenu à se réfugier dans des temples faits d'un métal gris indestructible, qu'ils ont ensuite téléportés sur d'autres mondes. Ceux qui sont arrivé sur notre planète ne peuvent plus se téléporter, car



Shan

l'atmosphère terrestre contient un composant qui les en empêche et qui leur interdit également de se déplacer sur de grandes distances.

Les créatures-insectes qui vivent actuellement sur Terre ont amené avec eux quelques esclaves et gardes originaires de la planète Xiclotl. À une certaine époque, elles ont dirigé une secte de sorcières humaines dont le but était de trouver des victimes afin qu'elles soient sacrifiées à Azathoth. Leur plus grande colonie est établie près de Goatswood, un des villages de la Vallée de la Severn, en Angleterre.

ATTAQUE MENTALE : les Shans sont des parasites semi-matériels. Une de ces créatures de la taille d'un pigeon peut ainsi traverser les chairs d'un homme afin d'atteindre son cerveau. Une fois à l'intérieur du crâne, elle lit la mémoire de son hôte et peut affecter le cours de ses pensées, tout en injectant des souvenirs et des idées qui lui sont propres. Pendant le jour, l'insecte "parasite" reste tranquille, laissant ainsi sa victime agir plus ou moins à sa guise. La nuit, le Shan s'éveille et commence à implanter des souvenirs dans son cerveau. Il peut ainsi "inscrire" des visions néfastes pour la Santé Mentale de son hôte ou effacer des fragments de sa mémoire pour le pousse à accomplir certains actes. L'hôte finit par être si bien hypnotisé qu'il apporte ensuite volontiers son concours aux Shans. Mais, très souvent aussi, ce processus progressif de prise de contrôle entraîne la folie de la victime, qui devient alors un hôte inadéquat.

NEUROFOUET : le neurofouet est un petit appareil qui projette un faisceau tremblant de lumière blafarde. Lorsque la lumière touche une cible, le Shan oppose ses points de Magie à ceux de la cible en question sur la Table de Résistance. Si l'Insecte l'emporte, sa victime ressent alors les affres de l'agonie et ne peut plus rien faire d'autre que de se tordre par terre jusqu'à ce que le fouet soit éteint. Si l'Insecte ne parvient pas à dominer sa victime, celle-ci ressent néanmoins une grande souffrance et son joueur doit alors diminuer de 20 % toutes ses compétences, et cela pour une durée de 24 - CON heures. Ce genre d'attaque peut être renouvelé chaque round.

INSECTES DE SHAGGAÏ, parasites mentaux

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	1D3	2
CON	1D3	2
TAI	1	1
INT	3D6+6	16-17
POU	5D6	17-18
DEX	2D6+24	31
Déplacement 4/40 en volant		PV 2

Bonus aux dommages moyens : inapplicable.

Armes : Neurofouet 50 %, dommages spéciaux.
Parasitage 60 %, prise de contrôle progressive une fois que l'insecte a pénétré le cerveau de la victime.

Armure : aucune.

Sortilèges : lancez 1D20. Si le résultat obtenu est supérieur à son INT, l'Insecte de Shaggaï ne connaît aucun sort. Sinon, il en connaît un nombre correspondant au résultat du jet. Appeler Azathoth est le plus commun.

Perte de Santé Mentale : voir un Shan fait perdre 0/1D6 points.

Larves Amorphes

Race Inférieure de Serviteurs

"Lorsque les hommes de K'n-Yan étaient descendus dans les gouffres noirs de N'Kai, munis de grands projecteurs atomiques, ils avaient trouvé des êtres vivants, des êtres vivants qui glissaient le long des canaux creusés dans la pierre et qui adoraient des images d'onyx et de basalte représentant Tsathoggua. Mais ce n'étaient pas des crapauds comme lui. Ils étaient bien pires, c'était des tas amorphes de limon noir visqueux qui pouvaient prendre temporairement une forme convenant à un but déterminé. Les explorateurs de K'n-Yan ne s'attardèrent pas à faire des observations détaillées et ceux qui s'échappèrent vivants scellèrent le passage."

— H.P. Lovecraft et Zealia Bishop, "Le Tertre".

Ces êtres amorphes sont capables de changer de forme instantanément. Ils peuvent aussi bien prendre l'apparence d'un crapaud rudimentaire que celle d'une chose allongée, munie de centaines d'embryons de pattes. Ils peuvent se glisser (suinter) au travers d'étroites fissures et agrandir leurs appendices à volonté. Ils sont fortement apparentés à Tsathoggua et on en rencontre souvent dans ses temples et dans des cavernes souterraines.

Du fait de leur extrême fluidité et de la rapidité déconcertante avec laquelle elles se métamorphosent, les Larves Amorphes de Tsathoggua disposent d'au moins quatre modes d'attaque, interchangeables chaque round selon leur désir (elles ne peuvent en utiliser qu'un seul à la fois). Un de leurs modes d'attaque mérite que l'on s'y attarde car il est plus complexe que les autres.

Larve Amorphe





MORSURE : la victime est instantanément avalée par la Larve. Le round suivant, elle encaisse 1 point de dommages (de constriction). Puis 2, au round d'après. Ensuite 3, 4, etc. Les dommages subis sont, chaque fois, supérieurs de 1 point à ceux du round précédent. Après avoir été avalée, une victime ne peut plus entreprendre aucune action, mais rien n'empêche ses amis de tenter de tuer le monstre pour la libérer. Les Larves peuvent continuer à employer cette attaque une fois par round, tant que les TAI cumulées des victimes ingurgitées ne dépassent pas la leur. Lorsqu'elles digèrent, elles peuvent toujours combattre, mais il leur est alors impossible de se déplacer, à moins de régurgiter ce qu'elles ont avalé.

LARVES AMORPHES DE TSATHOGGUA

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	de 1 à 6D6+6	9-27
CON	3D6	10-11
TAI	de 1 à 6D6+12	15-33
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
Déplacement 12		PV 13-22

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Fouet* 90 %, 1D6 points de dommages.
Tentacule** 60 %, bd.
Coup*** 20 %, bd.
Morsure 30 %, dommages spéciaux.
** Peut immobiliser une victime (voir Lutte) au lieu d'infliger des dommages; la portée du fouet est égale à la TAI du monstre en mètres.*
*** Peut frapper 1D3 adversaires par round et immobiliser une victime (voir Lutte) au lieu d'infliger des dommages; la portée du fouet est égale à la TAI du monstre en mètres.*
**** Chances de toucher toujours à 20 %, inflige 2D6 points de dommages (ou le bonus aux dommages, s'il est plus élevé).*

Armure : les Larves sont invulnérables à toutes les armes physiques, même celles qui ont été enchantées, car leurs blessures se referment aussi vite qu'elles se sont ouvertes. Elles peuvent cependant être affectées par des sortilèges, du feu, des produits chimiques, etc.

Sortilèges : une Larve connaît un sortilège sur un jet de pourcentage inférieur à la somme de son INT et de son POU. Certaines connaissent de nombreux sortilèges.

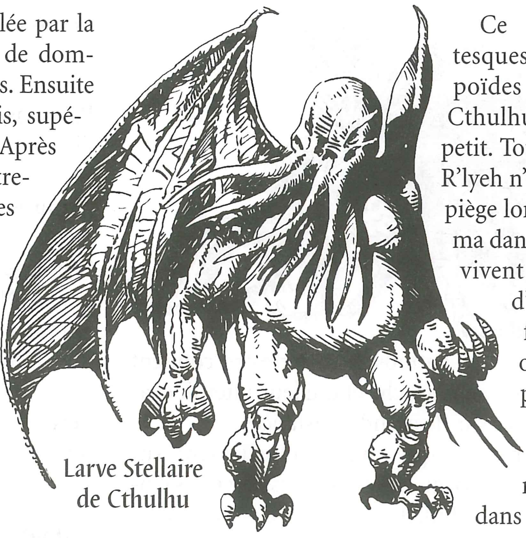
Perte de Santé Mentale : voir une Larve Amorphe fait perdre 1/1D10 points.

Larves Stellaires de Cthulhu

Race Supérieure de Serviteurs

"Ils demeuraient tous dans leurs maisons de pierre de la grande cité de R'lyeh, préservés par les charmes du puissant Cthulhu et attendant une résurrection glorieuse, au moment où les étoiles et la Terre seraient une fois de plus prêtes pour Eux..."

— H.P. Lovecraft, "L'Appel de Cthulhu".



Larve Stellaire de Cthulhu

Ce sont de gigantesques créatures octopoïdes ressemblant à Cthulhu, mais en plus petit. Tous les habitants de R'lyeh n'ont pas été pris au piège lorsque la ville s'abîma dans les flots. Certains vivent encore aujourd'hui au fond des fosses océaniques où ils sont soignés par les Profonds. Des entités qui leur sont apparentées existent dans l'espace stellaire, comme ces êtres qui infesteraient le Lac de Hali, situé dans les parages d'Aldebaran dans la constellation du Taureau.

Une Larve Stellaire attaque, soit avec ses tentacules, soit avec ses griffes. Chaque round, elle peut utiliser 1D4 tentacules ou une seule de ses pattes griffues. Les dommages infligés par les tentacules sont égaux à la moitié de son bonus aux dommages, tandis que les griffes infligent des blessures correspondant à ce bonus.

LARVES STELLAIRES DE CTHULHU, satrapes du Dormeur

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	2D6x10	70
CON	3D6x5	52-53
TAI	3D6x10	105
INT	6D6	21
POU	6D6	21
DEX	3D6	10-11
Déplacement 20/20 en nageant		PV 68-90

Bonus aux dommages moyen : +11D6.

Armes : Griffes 80 %, bd.
Tentacule 80 %, 1/2 bd.

Armure : 10 points de peau graisseuse. Les Larves Stellaires régénèrent 3 points de Vie par round.

Sortilèges : toutes les Larves Stellaires connaissent au moins 3D6 sortilèges.

Perte de Santé Mentale : voir une Larve Stellaire fait perdre 1D6/1D20 points.

Lloigors

Race Supérieure Indépendante

"Les invisibles venus des étoiles. Ces derniers étaient absolument étrangers à notre Terre et leur chef s'appelait Ghatanothoa, le noir. Ils prenaient parfois une forme, telle celle du monstre de la tablette, qui était une représentation de Ghatanothoa, mais ils n'existaient que comme "tourbillons" de puissance à l'état naturel."

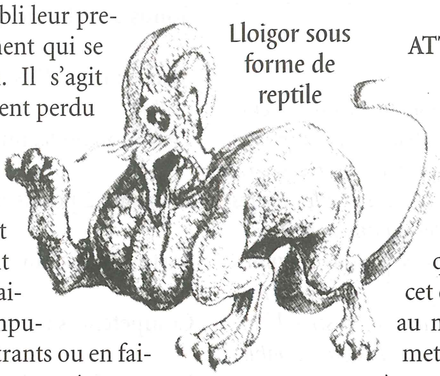
— Colin Wilson, "Le Retour des Lloigors".

Il ne faut pas confondre les jumeaux de Zhar, Lloigor et Lloigornos, avec cette race.

Sous leur forme naturelle, les Lloigors sont des sortes de tourbillons d'énergie complètement invisibles pour l'œil humain. Ils peuvent parfois prendre une forme tangible, mais seulement en de rares occasions. Leur corps est alors monstrueux et possède certaines ressemblances avec celui d'énormes reptiles, bien qu'un examen approfondi révèle qu'ils n'ont rien à voir avec ceux de notre planète.

Les Lloigors n'ont pas un esprit divisé en plusieurs couches de conscience. Ils n'oublient jamais rien et ils n'ont ni imagination ni de subconscient susceptibles de les induire en erreur. Leur attitude d'un pessimisme absolu rend leur mode de pensée et leurs actes totalement incompréhensibles pour les hommes. L'infortuné qui entre en contact mental avec ces créatures sombre invariablement dans une dépression suicidaire.

On croit savoir que les Lloigors sont originaires de la galaxie d'Andromède et qu'ils ont établi leur première colonie terrestre sur un continent qui se trouvait jadis dans l'Océan Indien. Il s'agit d'ailleurs peut-être du fameux continent perdu qui a été englouti par les flots, entraînant dans sa perte R'lyeh et les Larves Stellaires qui l'habitaient. À l'époque, les Lloigors employaient des esclaves humains qu'ils traitaient avec une cruauté inimaginable. Ils faisaient ainsi régner la discipline en amputant des membres aux esclaves récalcitrants ou en faisant pousser sur leur corps des tumeurs cancéreuses en formes de tentacules. Le déclin et la décadence de la race des Lloigors se poursuivirent jusqu'à ce que ces êtres se retirent sous la terre et les océans, où il leur a été possible d'entretenir leur énergie vacillante.



Lloigor sous forme de reptile

Ces dernières années, les Lloigors se sont manifestés au Pays de Galles, dans le Rhode Island et en Irak. Le folklore d'Haïti, de Polynésie et du Massachusetts fait en outre référence à leur existence. Les Lloigors sont quelquefois associés au Grand Ancien Ghatanothoa, qui gît maintenant au fond du Pacifique, et à Ithaqua.

COMMENT ILS UTILISENT LES HUMAINS : les individus qui servent les Lloigors proviennent généralement de familles ayant des antécédents d'instabilité mentale. Ces entités immatérielles ont besoin des hommes pour survivre. Elles doivent en effet absorber l'énergie d'êtres intelligents pour accomplir certaines tâches indispensables. En dépensant 1 de ses propres points de Magie, un Lloigor peut ainsi en soutirer 1D6 à un humain endormi. Ensuite, il utilise ces points pour exécuter certains actes magiques. Il peut aussi drainer l'énergie de plusieurs humains en même temps, et cela, à plusieurs kilomètres de distance, en dépit de tous les obstacles éventuels. Lorsqu'elles se réveillent, les victimes souffrent généralement de maux de tête et ont l'impression d'avoir mal dormi.

ABSORPTION DE POINTS DE MAGIE : un Lloigor peut directement drainer tous les points de Magie de sa victime pendant qu'elle dort. Cela a invariablement pour effet de l'affaiblir considérablement, aussi bien physiquement que spirituellement. Elle peut même tomber malade et mourir. Au terme de chaque journée d'inconscience passée avec 0 point de Magie, la victime effectue un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON. S'il est réussi, elle parvient à résister à l'attaque, ce qui a pour effet de la réveiller et de lui faire récupérer 1 point de Vie. S'il est raté, elle perd 1 point de Vie et reste inconsciente. Si le résultat du jet est compris entre 96 et 00, elle perd en outre définitivement 1 point de CON.

POUVOIRS TÉLÉKINÉTIQUES : un Lloigor peut produire des effets télékinétiques pour agir sur les gens ou manipuler des objets (ex : l'aiguille d'une boussole ou le loquet d'une porte). Le monstre immatériel doit se trouver à quelques mètres à peine de sa cible. À la surface du sol, il lui faut dépenser 10 points de Magie pour produire un effet de FOR 1. Dans un lieu dégagé situé sous le niveau de la mer, comme le lit d'une rivière asséchée ou un canyon, la même chose ne lui demande que 6 points de Magie. Et il ne lui en faut que 3 dans un souterrain ou une caverne. Plusieurs Lloigors peuvent s'associer pour accomplir des actions de grande ampleur.

ATTAQUE TOURBILLONNANTE : l'arme la plus redoutable des Lloigors est une sorte *d'implosion*, dont le bruit rappelle celui d'un roulement de tonnerre lointain. Ce type d'attaque a pour effet de déchiqueter tout ce qui se situe dans son aire d'effet, ainsi que de fissurer et de décolorer le sol à cet endroit. Les Lloigors doivent dépenser au moins 10 points de Magie pour soumettre une zone de 10 mètres de diamètre à un effet destructeur de ce type. Tout ce qui se trouve dans cette zone se voit alors infliger 1D100 points de dommages. Un personnage pourra fuir à temps, s'il connaît la sinistre signification que revêtent une faible pulsation à peine perceptible et l'apparition dans l'air de lignes tourbillonnantes.

MANIFESTATIONS REPTILIENNES : pour revêtir l'apparence d'un monstrueux reptile distordu, un Lloigor doit dépenser un nombre de points de Magie équivalent à la TAI du reptile concerné. Une fois que le corps s'est matérialisé, il peut ensuite être dissipé à volonté. Si un Lloigor est tué alors qu'il est sous cette forme, sa mort est définitive. Plusieurs monstres peuvent conjuguer leurs points de Magie pour permettre à l'un d'entre eux de se matérialiser rapidement. Sous sa forme reptilienne, un Lloigor dispose des mêmes pouvoirs que s'il était immatériel, sauf qu'il ne lui est alors plus possible de traverser les murs et qu'il n'est plus invisible.

Sous sa forme matérielle, un Lloigor a toutes les caractéristiques indiquées ci-dessous. Lorsqu'il est immatériel, il ne possède pas celles notées entre parenthèses et se limite donc à INT, POU et DEX.

LLOIGORS, maîtres des tentacules

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
(FOR)	(3D6+30)	40-41
(CON)	(8D6)	28
(TAI)	(2D4x10)	50
INT	4D6+6	20
POU	4D6	14
DEX	3D6	10-11

Déplacement 7/3 sous forme immatérielle au travers de la pierre — (PV) 39



(Bonus aux dommages moyen :) +5D6.

(Armes :) Griffes 30 %, 1D6 points de dommages + bd. Morsure 50 %, 2D6 points de dommages + bd.

(Armure :) 8 points de peau reptilienne. Sous forme immatérielle, un Lloigor ne peut être blessé par aucune arme, qu'elle soit magique ou non.

Sortilèges : tous les Lloigors connaissent au moins 1D4 sortilèges.

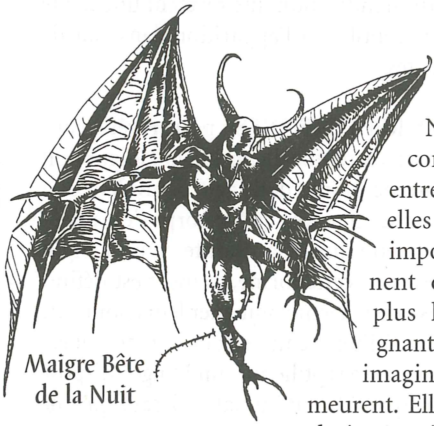
Perte de Santé Mentale : la manifestation reptilienne d'un Lloigor fait perdre 0/1D8 points. Leur forme immatérielle est sans effet sur la SAN. Un contact mental fait perdre 1/1D4 points.

Maigres Bêtes de la Nuit

Race Inférieure de Serviteurs

"Noires choses repoussantes et grotesques ayant un épiderme doux et huileux comme en ont les baleines, d'affreuses cornes courbées l'une vers l'autre, des ailes de chauve-souris dont le battement ne faisait pas de bruit, d'ignobles pattes préhensiles et des queues poilues qu'elles balançaient continuellement. Le pire de tout était qu'elles ne parlaient jamais et ne riaient jamais, car elles n'avaient pas de visage qui leur eut permis de sourire, mais seulement une suggestive blancheur qui devait leur en tenir lieu. Elles n'étaient capables que de saisir, de voler et de pincer, car tel est le destin des Maigres Bêtes de la Nuit."

— H.P. Lovecraft, "À la Recherche de Kadath".



Maigre Bête de la Nuit

Les Maigres Bêtes de la Nuit sont au service de Nodens, pour le compte duquel — entre autres choses — elles se saisissent des importuns et les emmènent dans les lieux les plus lugubres et répugnants que l'on puisse imaginer, afin qu'ils y meurent. Elles vivent en divers endroits parmi les plus reculés des Contrées du Rêve et ne sortent jamais qu'à la nuit tombée. En des temps primitifs, elles vivaient aussi dans le Monde de l'Éveil, et peut-être est-ce encore le cas. Elles ne sont pas très intelligentes, mais semblent néanmoins capables de comprendre certaines langues (comme le couinement des Goules) et entretiennent de bonnes relations avec certaines races occultes. Elles essayent toujours d'approcher silencieusement de leur proie, afin de lui voler ses armes, avant de la réduire à l'impuissance.

Plusieurs Bêtes de la Nuit peuvent unir leurs forces pour s'emparer d'un adversaire particulièrement résistant.

Une fois leur victime capturée, elles peuvent la "titiller". Ce mode d'attaque est particulièrement énervant, car les poils de leur queue sont aussi tranchants que des rasoirs et représentent un réel danger, quand bien même ils n'infligent pas de dommages : la victime, désorientée et humiliée, ne peut alors plus penser à autre chose qu'à la menace qui pèse sur elle et la contraint à l'immobilité. Les Bêtes de la Nuit savent parfaitement tirer parti des trous dans les vêtements, quand elles cherchent à atteindre les points nerveux qui leur permettent de paralyser une victime. Des habits épais ou une armure ne sont d'aucune utilité face à ce type d'attaque.

MAIGRES BÊTES DE LA NUIT, choses sans visage

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	4D6	14
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 6/12 en volant		PV 12-13

Bonus aux dommages moyen : +0.

Armes : Prise 30 %, la victime est immobilisée et peut être titillée.
Titillation 30 %, immobilisation pendant 1D6+1 rounds.

Armure : 2 points de peau.

Sortilèges : aucun.

Compétences : Discrétion 90 %, Se Cacher 90 %.

Perte de Santé Mentale : voir une Maigre Bête de la Nuit fait perdre 0/1D6 points.

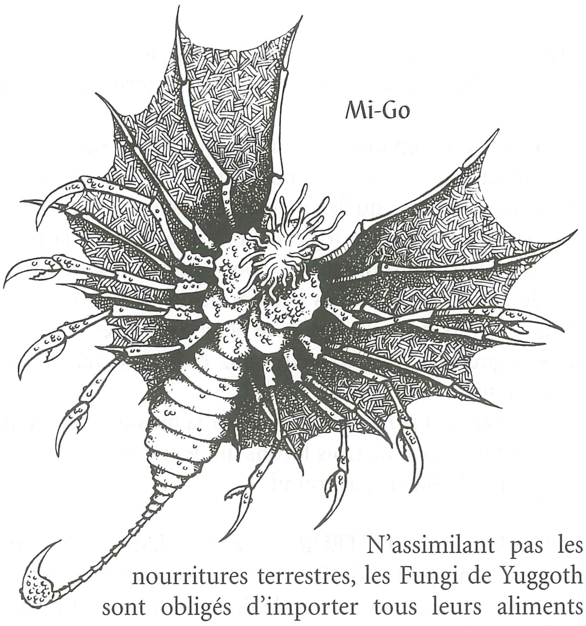
Mi-Go, les Fungi de Yuggoth

Race Inférieure Indépendante

"C'était des créatures rosâtres d'environ cinq pieds de long; leur corps crustacéen portait une paire de vastes nageoires dorsales ou d'ailes membraneuses et plusieurs groupes de membres articulés; une sorte d'ellipsoïde couvert d'une multitude de courtes antennes leur tenait lieu de tête... Parfois elles marchaient sur toutes leurs pattes et parfois uniquement sur la paire postérieure."

— H.P. Lovecraft,
"Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres".

Les Mi-Go appartiennent à une race interstellaire dont la base, ou colonie principale, est située sur Yuggoth (Pluton). Ils possèdent des exploitations minières, dont ils extraient des minerais rares, dans les régions montagneuses de la Terre. Les Mi-Go ne sont de toute évidence pas des animaux, mais semblent plutôt apparentés aux champignons (fungi). Ils communiquent entre eux en modifiant les couleurs de leurs têtes qui ressemblent à des cerveaux. Ils sont cependant capables de s'exprimer en employant les langues humaines, qu'ils prononcent alors d'une voix bourdonnante faisant penser au chant des insectes. Ils adorent à la fois Nyarlathotep et Shub-Niggurath, et peut-être d'autres Grands Anciens encore. Pour faciliter le déroulement de leurs opérations sur Terre, ils n'hésitent pas à engager des agents humains et entrent parfois en contact avec des sectes. Lovecraft indique qu'ils sont à l'origine de la légende de l'Abominable Homme des Neige des régions himalayennes.



Mi-Go

N'assimilant pas les nourritures terrestres, les Fungi de Yuggoth sont obligés d'importer tous leurs aliments d'autres mondes. Leurs grandes ailes les rendent capables de voler au travers de l'éther interstellaire, mais ils éprouvent des difficultés à manœuvrer en vol atmosphérique. Les plaques photographiques ordinaires n'arrivent pas à saisir leur image, mais un bon chimiste est capable de concevoir une émulsion qui leur soit adaptée. Lorsqu'ils meurent, leur corps se dissout intégralement en quelques heures seulement.

Les Mi-Go sont capables de prouesses chirurgicales étonnantes. Ainsi, une de leur spécialité consiste à prélever le cerveau d'un homme pour le placer ensuite dans un tube en métal où il continuera à vivre. Grâce à un appareillage approprié, cet organe peut voir, entendre et parler, ce qui permet aux Mi-Go de communiquer avec lui. Ces êtres emploient essentiellement ce procédé pour emmener les individus qui, autrement, ne supporteraient pas le vide de l'espace.

En combat rapproché, un Fungi de Yuggoth peut faire usage de deux de ses pinces simultanément. Quand l'une d'elle touche un adversaire, il tente de s'accrocher à lui (il faut réussir un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour se libérer) et l'emporte ensuite dans les airs, soit pour le laisser choir une fois parvenu à bonne altitude, soit pour l'emmener dans les hautes couches de l'atmosphères où ses poumons exploseront.

Voir dans le chapitre "Technologie Extraterrestre" des notes complémentaires, page 168.

MI-GO, les Fungi de Yuggoth

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
DEX	4D6	14
Déplacement 7/9 en volant		PV 10-11

Bonus aux dommages moyen : +0.

Arme : Pinces 30 %, 1D6 points de dommages + prise.

Armure : aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur infligent que des dommages minimums.

Sortilèges : tous les Mi-Go ont une chance égale à 2 fois leur INT de connaître 1D3 sortilèges.

Perte de Santé Mentale : voir un Mi-Go fait perdre 0/1D6 points.

Peuple Serpent

Race Inférieure Indépendante

"Ils marchaient en ondulant, dressés sur des membres acquis avant l'apparition des mammifères, leurs corps bigarrés et imberbes se courbaient avec une grande souplesse. Tandis qu'ils allaient et venaient, ils prononçaient de leur puissante voix sifflante une étrange incantation."
— Clark Ashton Smith, "The Seven Geases".

Ces êtres écailleux à la tête ophidienne ressemblent à des serpents dotés de deux bras et de deux jambes. Ils possèdent une queue et sont souvent vêtus de robes. Yig est leur plus grand dieu, car il est le père de tous les Hommes Serpents. Certains blasphémateurs ont préféré se tourner vers Tsathoggua dans des temps reculés, mais ils furent détruits par un dieu vindicatif il y a plusieurs millions d'années.

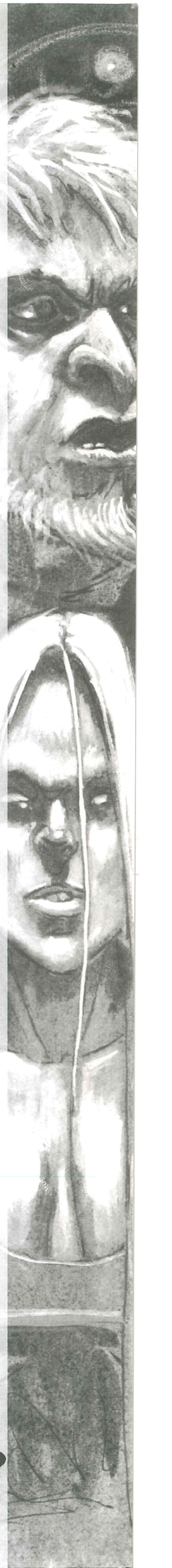
Le Peuple Serpent a connu une période prospère, en Valusie, au cours de la préhistoire, avant l'apparition des dinosaures. Ses membres édifièrent des cités de basalte noir et livrèrent plusieurs guerres au cours des premiers âges — à l'ère Permienne, ou peut-être même avant. Ils étaient alors de grands sorciers et des savants aux connaissances immenses. Ils consacraient une énergie intense à invoquer des démons effroyables et à concocter des poisons violents. Ce premier royaume s'est effondré il y a deux cent vingt-cinq millions d'années, avec la venue des dinosaures. Les Hommes Serpent se réfugièrent dans des forteresses souterraines très profondes, la plus grande étant Yoth. À cette époque, leurs connaissances scientifiques se développèrent encore et leur permirent de manipuler la vie elle-même.

Pendant la préhistoire humaine, le Peuple Serpent érigea son deuxième royaume dans le continent thurien. Il disparut encore plus vite que Valusie, cette fois-ci à cause des humains qui affirmaient que cette terre leur appartenait. Les Hommes Serpent reculèrent sans cesse devant les hordes ennemies, jusqu'à la chute de leur dernière citadelle, Yanyoga, en 10 000 av. J.C.

Seuls quelques sorciers, ainsi qu'une poignée de descendants dégénérés et atteints de nanisme, ont survécu jusqu'à nos jours. Il est toutefois possible de rencontrer, de temps à autre, un Homme Serpent qui a conservé tous les attributs de sa race et bénéficie des faveurs de Yig. Chez les individus dégénérés, les réductions des caractéristiques peuvent atteindre un tiers. D'autre part, certains individus en hibernation — les dormeurs — reposent depuis plusieurs milliers d'années ou plus. Ils se réveillent parfois, au grand regret de l'Humanité. Les



Homme Serpent



Hommes Serpent de cette troisième catégorie sont généralement plus intelligents et plus puissants que leurs frères modernes, et ce sont souvent de formidables sorciers.

Les Hommes Serpents sont capables d'employer toutes les armes connues à l'aide de leurs mains griffues. Employez les mêmes chances de base que pour les hommes. En combat rapproché, ils peuvent simultanément mordre et employer une arme ordinaire.

Un de leurs sortilèges les plus courants leur permet de revêtir une apparence humaine, afin de dissimuler leur véritable nature et de s'intégrer à la société des hommes sans se faire remarquer.

Voir dans le chapitre "Technologie Extraterrestre" les indications complémentaires sur le Peuple Serpent, page 170.

PEUPLE SERPENT, représentants non dégénérés

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+6	13
Déplacement 8		PV 10-11

Bonus aux dommages moyen : +0.

Arme : Morsure 35 %, 1D8 points de dommages + venin*.
** TOX égale à la CON de l'Homme Serpent.*

Armure : 1 point d'écailles.

Sortilèges : tous les Hommes Serpents "normaux" connaissent au moins 2D6 sortilèges appropriés. Les descendants dégénérés, en revanche, ont peu de chance d'en connaître.

Perte de Santé Mentale : voir un Homme Serpent fait perdre 0/1D6 points.

Polypes Volants

Race Supérieure Indépendante

"Une très ancienne race d'horribles entités semblables à des polypes... Elles n'étaient pas entièrement matérielles et bien que dépourvues d'ailes, elles se déplaçaient aisément dans l'air... Elles possédaient une terrifiante plasticité ainsi que le pouvoir de se rendre invisibles pendant un certain temps... D'étranges sifflements et de colossales empreintes composées de cinq marques circulaires semblaient leur être associés."
— H.P. Lovecraft, "Dans l'Abîme du Temps".

Cette race innommable est venue conquérir la Terre, il y a 750 millions d'années. Elle construisit alors des cités de basaltes dotées de hautes tours sans fenêtres et habita également sur trois autres planètes du système solaire. Sur notre globe, elle dut affronter la Grande Race de Yith et fut contrainte de se retirer sous terre. Mais, vers la fin du Crétacé, il y a de cela 50 millions d'années, les Polypes sortirent de leurs geôles souterraines et exterminèrent la Grande Race.

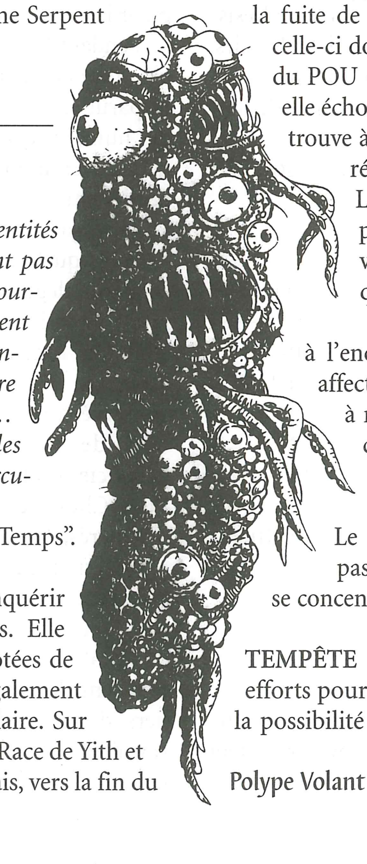
Depuis cette époque, ils continuent à vivre dans leurs cavernes auxquelles ils semblent avoir pris goût, tuant sans merci tous les êtres qu'ils viennent à rencontrer. Les voies d'accès menant à leurs repaires sont situées pour la plupart au cœur d'antiques ruines, où il est possible de trouver de grands puits scellés par des dalles de pierre. C'est dans ces puits que vivent encore de nos jours les Polypes, féroces guerriers extraterrestres aux étonnants talents de combattants.

Ces êtres ont la faculté d'employer la puissance du vent en combat, et cela de trois façons qui leur coûtent chacune 1 point de Magie par round.

SOUFFLE DESTRUCTEUR : le souffle destructeur d'un Polype a une portée de 20 mètres. Quiconque se trouve dans une zone de 10 mètres de diamètre (ayant la forme d'un cylindre dont le Polype occuperait une extrémité) autour du point visé encaisse alors automatiquement des dégâts équivalant au bonus aux dommages de la créature. Le souffle peut éventuellement avoir une portée supérieure à 20 mètres, mais il cause alors 1D6 points de dommages en moins par multiple de la portée de base — ainsi, si une cible située à 39 mètres encaisse 4D6 points de dommages, une autre se trouvant à 41 mètres n'en prend que 3D6. Les victimes du souffle destructeur sont littéralement écorchées vives par sa violence, leur peau est desséchée et brûlée par le vent, et elles sont projetées en arrière sur une distance — exprimée en mètres — correspondant au nombre de points de dommages qu'elles encaissent.

CAPTURE : un Polype peut également recourir à son souffle, d'une manière particulièrement mystérieuse, pour capturer des proies. Ce mode d'attaque a une portée de 1 000 mètres et peut contourner les coins et garder son efficacité dans des couloirs tortueux. Bien que le souffle émane du Polype, il produit un effet de succion et ralentit la fuite de sa victime. Pour continuer à progresser, celle-ci doit opposer avec succès sa FOR à la moitié du POU du monstre sur la Table de Résistance. Si elle échoue, elle est empêchée d'avancer et si elle se trouve à moins de 200 mètres du Polype, elle doit résister à l'intégralité du POU de celui-ci. Lorsqu'il utilise cette tactique, le monstre peut, en même temps, se déplacer à pleine vitesse, il n'hésite donc pas à s'en servir quand il poursuit un personnage.

Lorsque ce mode d'attaque est employé à l'encontre de plusieurs proies, elles ne sont affectées simultanément que si elles se trouvent à moins de 30 mètres l'une de l'autre. Chacune bénéficie en outre d'un bonus de 5 % par cible au-delà de la première, lorsqu'elles tentent de résister à cette attaque. Le monstre a cependant la possibilité de ne pas attaquer certains adversaires pour mieux se concentrer sur d'autres.


Polype Volant

TEMPÊTE : les Polypes peuvent conjuguer leurs efforts pour créer une véritable tempête. Ils ont ainsi la possibilité de générer un vent ayant une vitesse de 1 km/h par point de POU possédé par les monstres qui participent à

l'entreprise. La tempête étant relativement localisée, bien qu'elles puissent parfois affecter des zones de quelques kilomètres carrés, le vent perd 10 km/h par tranche de 200 mètres qu'il parcourt. Les investigateurs pris dans une telle tempête doivent tenter des jets de pourcentage inférieur ou égal à leur POU affecté d'un multiplicateur dépendant de la violence des bourrasques : POU x 5 pour un vent ne dépassant pas 100 km/h, POU x 4 pour un vent compris entre 101 et 120 km/h, POU x 3 pour un vent compris entre 121 et 140 km/h, et ainsi de suite. À chaque jet raté, ils encaissent 1D4 points de dommages.

TENTACULES : les Polypes peuvent créer et dissoudre à volonté des tentacules. Chaque round, il lancez 2D6 pour déterminer de combien de tentacules ils se servent. Ceux-ci infligent toujours 1D10 points de dommages. Du fait de la nature quasi immatérielle de ces êtres, leurs tentacules ne sont absolument pas gênés par les armures que portent leurs victimes. Les blessures ainsi infligées ont l'apparence d'une brûlure ou d'une dessiccation locale des tissus.

INVISIBILITÉ : les Polypes se rendent invisibles en dépensant 1 point de Magie par round. Cependant, ils sont toujours localisables grâce au son flûté et nauséeux qui accompagne cette race en toutes circonstances. Leurs adversaires doivent néanmoins réussir un jet en Écouter avant chaque attaque, et il leur faut également soustraire 50 % à leurs chances de toucher. Ainsi, un tireur d'élite qui a normalement 90 % de chances de toucher sa cible, n'a que 40 % de chances de toucher un Polype invisible.

Même quand ils n'utilisent pas ce pouvoir, ces êtres changent constamment de forme et de nature, ce qui fait qu'on ne peut jamais que les entrevoir. Pour simuler cela, il soustrayez leur POU aux chances qu'ont leurs adversaires de les toucher. Lorsqu'un Polype est invisible, il lui est impossible de se battre physiquement en utilisant ses tentacules, mais rien ne l'empêche de se servir de son souffle ou de lancer des sortilèges.

POLYPES VOLANTS,
horreurs de l'obscurité souterraine

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D6+36	50
CON	2D6+18	25
TAI	4D6+36	50
INT	4D6	14
POU	3D6+6	16-17
DEX	2D6+6	13
Déplacement 8/12 en volant		PV 38

Bonus aux dommages moyen : +5D6, mais seulement pour les dégâts causés par le souffle destructeur.

Armes : Souffle Destructeur 70 %, dommages équivalant au bd, réduits de 1D6 par 20 mètres de distance.
Tentacule 85 %, 1D10 points de dommages.

Armure : 4 points + pouvoir d'invisibilité (voir plus haut). En outre, comme leur corps est composé de matières extraterrestres, les armes physiques ne leur infligent que des dommages minimums. Ainsi, un pistolet faisant normalement 2D6+3 points de dommages, n'en délivre que 5 à un Polype Volant (ce qui sont encore diminués des 4 points d'armure) et 6 dans le cas d'un empalement (dommages minimums doublés moins 4 points). Les armes magiques, la chaleur et l'électricité leur infligent en revanche des dommages normaux.

Sortilèges : lancez 1D20. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à son INT, le Polype Volant connaît un nombre de sortilèges correspondant au résultat du jet. Sinon, il n'en connaît aucun.

Perte de Santé Mentale : voir un Polype Volant fait perdre 1D3/1D20 points.

Profonds

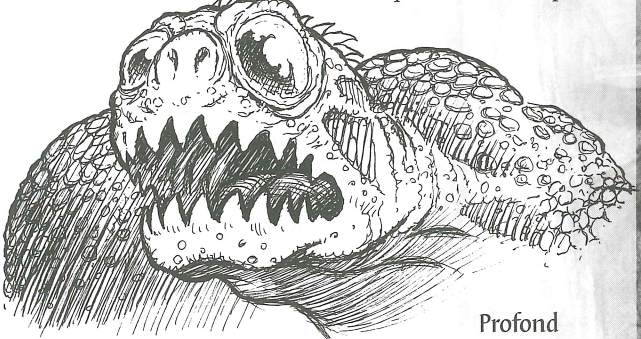
Race Inférieure de Serviteurs

"Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écailles. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes palpitantes et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre... Leur voix coassante... avait toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu."
— H.P. Lovecraft, "Le Cauchemar d'Innsmouth".

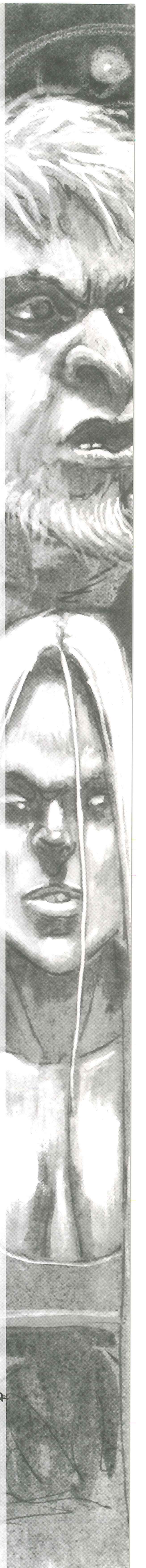
Les Profonds forment une race amphibie dont la principale fonction consiste à servir Cthulhu et deux êtres connus sous les noms de Père Dagon et Mère Hydra. Confinés dans les abysses intemporelles de la mer, ils mènent une existence arrogante et quasi illimitée, qui mêle froide beauté et cruauté inimaginable. Ils se réunissent pour procréer ou adorer le Grand Cthulhu, mais ne cherchent pas le contact physique comme les humains. Ce sont des créatures exclusivement marines que l'on ne rencontre jamais en eau douce et qui possèdent de nombreuses cités immergées, dont une se trouve au large du Massachusetts.

Certains d'entre eux éprouvent un désir irrépressible et monstrueux de produire des hybrides homme/Profond; ce comportement trouve peut-être sa raison dans leur mode de reproduction, au sujet duquel on ne sait que très peu de choses. Ils sont parfois vénérés par des humains désireux de s'accoupler avec eux, car ils sont virtuellement immortels — à moins qu'on ne les tue — et les hybrides nés de leurs unions contre nature confèrent à leurs adeptes une sorte de pérennité éternelle. Ces "métis" habitent le plus souvent dans de petits villages côtiers.

Ils commencent généralement leur existence sous forme d'enfants humains d'apparence normale, avant de devenir progressivement de plus en plus laids et répugnants. Puis, brusquement, en l'espace



Profond



de quelques mois, il se produit une monstrueuse transformation qui en fait de véritables Profonds. Cette mutation survient généralement au bout de 1D20+20 ans, mais certains individus peuvent très bien ne la subir qu'à un âge plus avancé, et parfois de façon moins complète.

PROFONDS, humanoïdes à branchies

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8/10 en nageant		PV 13-14

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Griffes 25 %, 1D6 points de dommages + bd.
Harpon de Chasse* 25 %, 1D6 points de dommages + bd.
** Le harpon peut empaler.*

Armure : 1 point de peau et d'écailles.

Sortilèges : les Profonds qui ont un POU d'au moins 14 connaissent un minimum de 1D4 sortilèges que le Gardien doit choisir.

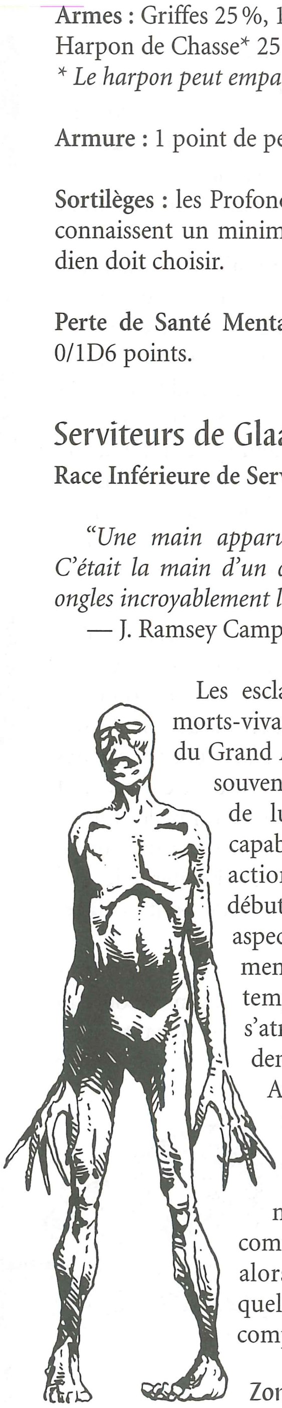
Perte de Santé Mentale : voir un Profond fait perdre 0/1D6 points.

Serviteurs de Glaaki

Race Inférieure de Serviteurs

"Une main apparut, tâtonnant pour le soulever !... C'était la main d'un corps exsangue et squelettique, aux ongles incroyablement longs et craquelés."

— J. Ramsey Campbell, "The Inhabitant of The Lake".



Zombie Serviteur de Glaaki

Les esclaves de Glaaki sont des morts-vivants créés par les épines du Grand Ancien. Ils partagent ses souvenirs et font presque partie de lui, bien qu'ils soient toujours capables d'accomplir de nombreuses actions de leur propre chef. Au début, malgré leur raideur et leur aspect cadavérique, ils sont relativement humains ; mais avec le temps, ils finissent par s'atrophier et il devient évident que ce sont des morts-vivants. Au bout de six décennies de semi-mort, les esclaves de Glaaki commencent à être sujets au Pourrissement Vert lorsqu'ils sont soumis à une lumière trop intense comme celle du Soleil. Ils se putréfient alors rapidement et il suffit de quelques heures pour qu'ils soient complètement anéantis.

SERVITEURS DE GLAAKI, esclaves putréfiés

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6x2	20-22
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	1D6	3-4
Déplacement 5		PV 17-18

Bonus aux dommages moyen : +0.

Armes : Faucille 40 %, 1D6+1 points de dommages + bd.
Lutte 20 %, dommages spéciaux.

Armure : aucune.

Sortilèges : ils se souviennent de tous ceux qu'ils connaissaient quand ils étaient en vie et connaissent les quelques autres que Glaaki leur a enseignés.

Perte de Santé Mentale : voir un Serviteur de Glaaki n'a pas d'incidence sur l'équilibre psychologique s'il a encore apparence humaine. En revanche, s'il a pris l'aspect d'un cadavre ambulant, la perte est de 1/1D8 points. Contempler un Serviteur de Glaaki qui a succombé au Pourrissement Vert coûte 1/1D10 points.

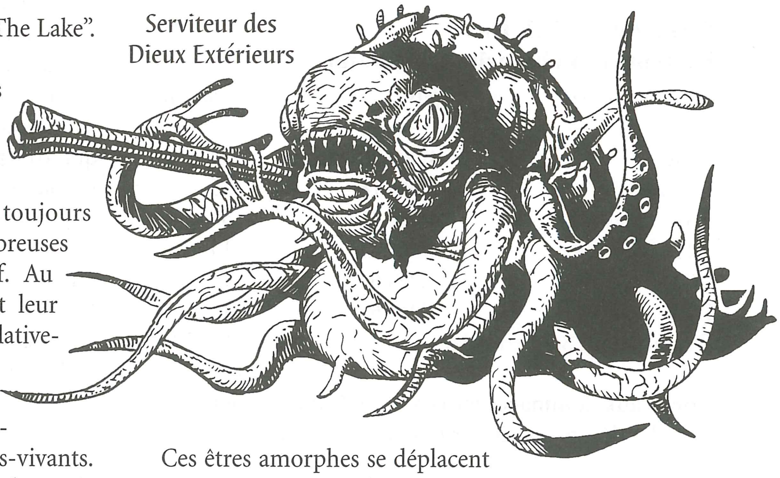
Serviteurs des Dieux Extérieurs

Race Supérieure de Serviteurs

"Créatures aux allures de crapaud qui changeaient en permanence de forme et d'aspect et desquelles émanait d'une manière que je ne pouvais percevoir une affreuse ululation, un cri aigu."

— August Derleth, "Le Rôdeur Devant le Seuil".

Serviteur des Dieux Extérieurs



Ces êtres amorphes se déplacent en rampant ou en roulant sur eux-mêmes. D'aspect, ils font penser à la fois à des crapauds, à des calmars et à des pieuvres. Comme ils changent sans arrêt de forme, il est difficile de se faire une idée exacte de leur apparence.

Les Serviteurs des Dieux Extérieurs accompagnent leurs maîtres quand ils le leur demandent. Ce sont des flûtistes démoniaques qui tissent des mélopées au son desquelles dansent leurs seigneurs. Il leur arrive aussi de jouer pour des groupes d'adorateurs des hymnes lugubres, en musique de fond ou pour permettre l'invocation de diverses divinités, etc.

L'entité ainsi appelée arrive au bout de 1D3+1 rounds après que le Serviteur a commencé à jouer et repart une fois qu'il la congédie ou dans les 2D6 rounds qui suivent sa mort. Si l'être invoqué est un dieu, il repart quand bon lui semble. Invoquer une créature coûte 1 point de Magie à un Serviteur, plus 1 point supplémentaire tous les 5 rounds que la créature restera.

SERVITEURS des Dieux Extérieurs

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D6	14
CON	3D6+6	16-17
TAI	4D6+6	20
INT	5D6	17-18
POU	2D6+12	19
DEX	3D6+6	16-17
Déplacement 7		PV 18-19

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Arme : Tentacule* 45 %, dommages équivalant au bd x 2**.
** 2D6 peuvent attaquer à chaque round.*
*** Minimum 1D6.*

Armure : aucune, mais les Serviteurs sont invulnérables aux armes classiques, alors que les armes magiques leur infligent des dommages normaux. Ces créatures sont en outre capables de régénérer 3 points de Vie par round, et cela jusqu'à leur mort.

Sortilèges : tous les Serviteurs connaissent au moins 1D10 sortilèges (formules d'invocation, de contrôle et d'appel, pour l'essentiel).

Perte de Santé Mentale : voir un Serviteur des Dieux Extérieurs fait perdre 1/1D10 points.

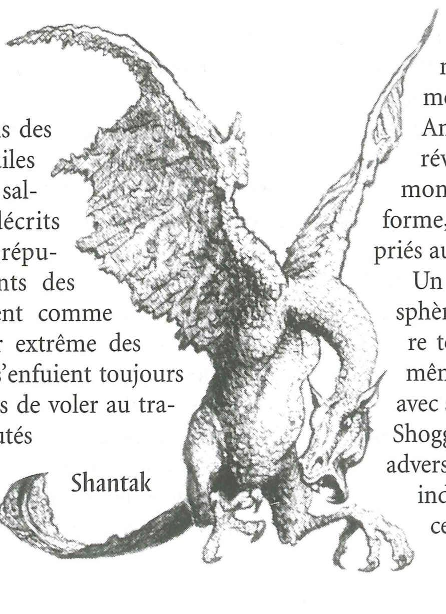
Shantaks

Race Inférieure de Serviteurs

"Ce n'était ni des oiseaux ni des chauves-souris comme ailleurs sur Terre… car ces formes étaient plus grosses qu'un éléphant et avaient une tête de cheval… L'oiseau Shantak, au lieu de plumes, est couvert d'écailles et ces écailles sont très glissantes."

— H.P. Lovecraft, "À la Recherche de Kadath".

Les Shantaks nichent dans des trous caverneux et leurs ailes sont incrustées de givre et de salpêtre. Ils sont toujours décrits comme étant bruyants et répugnants. De nombreux agents des Dieux Extérieurs les utilisent comme montures. Ils ont une peur extrême des Maigres Bêtes de la Nuit et s'enfuient toujours devant elles. Ils sont capables de voler au travers de l'espace et sont réputés avoir, un jour, conduit un cavalier imprudent jusqu'au trône d'Azathoth.



Shantak

SHANTAKS, montures de l'éther

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D6+20	34
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+36	50
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
Déplacement 6/30 en volant		PV 32

Bonus aux dommages moyen : +4D6.

Arme : Morsure 55 %, 2D6+2.

Armure : 9 point de cuir.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir un Shantak fait perdre 0/1D6 points.

Shoggoths

Race Inférieure de Serviteurs

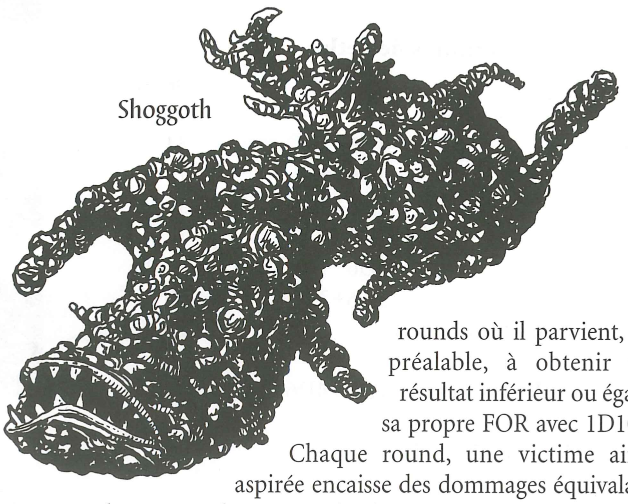
"La colonne plastique d'iridescence noire et fétide se répandait derrière nous à une allure de plus en plus rapide, poussant devant elle des volutes de brume pâle. Cette chose effroyable, indescriptible, plus vaste qu'aucun train souterrain, conglomérat de bulles protoplasmiques légèrement phosphorescentes, sur lequel des milliers d'yeux provisoires apparaissaient et disparaissaient comme des pustules de lumière verdâtre, se ruait vers nous en écrasant les pingouins terrifiés sur le sol que le passage de ses semblables avait débarrassé de toute trace de poussière. De nouveau retentit le cri surnaturel : "Tekeli-li ! Tekeli-li !"."

— H.P. Lovecraft, "Les Montagnes Hallucinées".

Les Shoggoths comptent parmi les monstres les plus horribles de Lovecraft. Abdul Alhazred (Abd al-Azrad), lui-même, tenta désespérément de prétendre qu'il n'en existait pas sur Terre, si ce n'est dans les rêves les plus démentiels. Les Shoggoths sont amphibies et sont souvent les serviteurs des races telles que les Profonds. Au mieux, cependant, ils ne peuvent être que des serviteurs irascibles qui, au fur et à mesure qu'ils deviennent plus intelligents, ont tendance à se montrer de plus en plus rebelles et à imiter progressivement leurs maîtres. Ils sont responsables de l'anéantissement de leurs créateurs originels, les Choses Très Anciennes, qu'ils ont exterminés au cours d'une révolte. Selon les souhaits de leurs maîtres du moment, ils peuvent modifier à volonté leur forme, pour donner naissance à des organes appropriés au mode de communication désiré.

Un Shoggoth typique ressemble, en gros, à une sphère de 5 mètres de diamètre. En combat, il aspire toute personne se trouvant dans une zone de même diamètre, si elle ne parvient pas à résister avec sa FOR à sienne sur la Table de Résistance. Un Shoggoth qui s'attaque de cette manière à plusieurs adversaires à la fois fractionne sa FOR entre eux. Un individu emprisonné dans la masse noire d'un de ces monstres ne peut lutter qu'au cours des




Shoggoth

rounds où il parvient, au préalable, à obtenir un résultat inférieur ou égal à sa propre FOR avec 1D100. Chaque round, une victime ainsi aspirée encaisse des dommages équivalant au bonus aux dommages du Shoggoth, sous forme de blessures dues à l'écrasement, fractures des membres, etc.

SHOGGOTHS, iridescences fétides

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	18D6	63
CON	12D6	42
TAI	24D6	84
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	1D6	3-4
Déplacement 10 en roulant		PV 63

Bonus aux dommages : +8D6.

Arme : Écrasement 100 %, dommages égaux au bd.

Armure : aucune, mais (1) le feu et l'électricité ne leur font que la moitié des dommages normaux ; (2) les armes physiques ne leur infligent que 1 seul point de dommages, qu'il y ait empalement ou non ; (3) les Shoggoths régénèrent 2 points de dommages par round.

Sortilèges : aucun, en principe.

Perte de Santé Mentale : voir un Shoggoth fait perdre 1D6/1D20 points.

Sombres Rejetons

Race Supérieure de Serviteurs

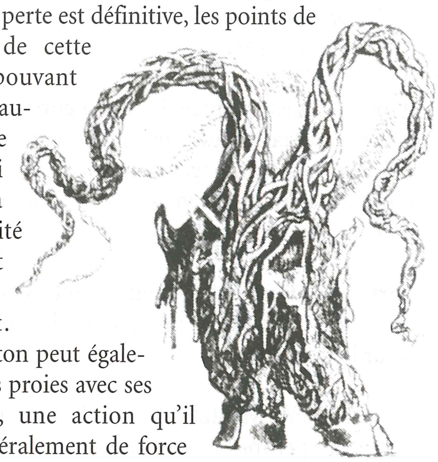
"Quelque chose de sombre sur le chemin, quelque chose qui n'était pas un arbre. Quelque chose de grand et noir, tapi là à attendre, avec des bras noueux qui se tordaient et se nouaient… Il gravit le versant de la colline en rampant… et je reconnus la chose noire de mes rêves… cette chose gélatineuse, noueuse et vaseuse, en forme d'arbre, venue des bois. Elle montait en rampant, s'appuyant sur ses sabots, sur ses bouches et ses bras tordus."

— Robert Bloch, "Manuscrit Trouvé dans une Maison Abandonnée".

Ces êtres ont la forme d'essaims mouvants de noirs tentacules visqueux et enchevêtrés. Çà et là, des bouches sans lèvres dont suinte de la bave verte sont disséminées à la surface de leur corps. Des tentacules terminés par des sabots noirs leur permettent de se déplacer. Leur silhouette rappelle vaguement celle d'un arbre, dont le "tronc" serait formé par les courts appendices qu'ils utilisent pour marcher, leur corps tentaculaire faisant un peu penser à un amas de branches. Les Sombres Rejetons dégagent une odeur de tombe fraîchement ouverte et mesurent de 4 à 7 mètres de haut.

Ces êtres sont les fameux "chevreaux" dont fait mention le titre attribué à Shub-Niggurath : le "Bouc Noir des Bois aux Mille Chevreaux". Très proches de cette divinité, ils ne sont présents que dans les régions où elle fait l'objet d'un culte bien implanté. Ils font alors offices de mandataires de Shub-Niggurath en acceptant les sacrifices qui lui sont offerts, tenant lieu d'idoles à ses fidèles et tuant tous ceux qui n'adorent pas leur "père", dont il colporte le culte de par le monde. Fort heureusement, il est rare qu'on les rencontre…

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : chaque Rejeton possède quatre tentacules plus épais que les autres dont il se sert en combat. Ces appendices sont capables de frapper simultanément (pour blesser, saisir ou capturer) plusieurs adversaires, si tel est le souhait du monstre. Un personnage happé est aussitôt apporté à l'une des bouches-suçoirs du Chevreau et commence alors à perdre 1D3 points de FOR par round. Cette perte est définitive, les points de FOR absorbés de cette manière ne pouvant jamais être restaurés. Une victime qui se fait ainsi dévitaliser n'a d'autre possibilité que de hurler et de se débattre inefficacement. Un Sombre Rejeton peut également piétiner ses proies avec ses énormes sabots, une action qu'il accompagne généralement de force grognements et mugissements.


Sombre Rejeton

SOMBRES REJETONS DE SHUB-NIGGURATH

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D6+30	44
CON	3D6+6	16-17
TAI	4D6+30	44
INT	4D6	14
POU	5D6	17-18
DEX	3D6+6	16-17
Déplacement 8		PV 30-31

Bonus aux dommages : +4D6.

Armes : Piétinement 40 %, 2D6 points de dommages + bd. Tentacule 80 %, dommages égaux au bd + absorption de FOR.

Armure : les Rejetons étant constitués de matière non terrestre, toutes les armes à feu ne leur infligent jamais plus que 1 point de dommages (2 points en cas d'empalement). Les fusils de chasse font cependant exception à cette règle et causent toujours des dégâts minimums. Les armes blanches délivrent les dommages normaux, alors que la chaleur, les explosifs, les acides, l'électricité ou les poisons n'ont aucun effet.

Sortilèges : un Rejeton connaît un nombre de sort égal à la moitié de son INT (arrondir à l'unité supérieure).

Compétences : Discrétion 60 %, Se Cacher dans les Bois 80 %.

Perte de Santé Mentale : voir un Sombre Rejeton fait perdre 1D3/1D20 points.

Tcho-Tchos

Race Inférieure de Serviteurs

"Nous étions attaqués par une horde de petits hommes — les plus grands ne devaient pas mesurer plus d'un mètre vingt — dont les yeux singulièrement petits étaient enfoncés profondément dans leurs crânes chauves et bombés. Ces... assaillants s'abattirent sur le groupe et tuèrent hommes et animaux avec leurs brillantes épées, avant que les nôtres n'aient eu le temps de sortir leurs armes."

— August Derleth et Mark Schorer, "The Lair of The Star-Spawn".



Scène : Invocation d'une Horreur Blasphématoire (Sombre Rejeton)

Le plateau dévasté de Tseng au Tibet n'est autre qu'une matérialisation du redoutable Leng dans notre espace-temps. C'est là, et dans quelques autres régions reculées, que vivent les tribus des Tcho-Tchos. Au commencement des temps, Chaugnar Faugn créa une race d'esclaves, les Miri Nigri, des êtres qu'il façonna à partir de la chair primitive des amphibiens. On prétend que c'est en s'accouplant avec ces horribles créatures que des hommes donnèrent naissance à la race hybride et malfaisante des Tcho-Tchos. Leurs descendants ont une apparence nettement humaine et peuvent être de toutes tailles, mais leur sang miri les condamne à naître avec une fragilité mentale naturelle, que d'effroyables cérémonies et rituels ne tardent jamais à éroder.

Les diverses tribus Tcho-Tchos adorent toutes sortes de Grands Anciens, et pas seulement Chaugnar Faugn. Les prêtres et autres religieux de cette ethnie connaissent toujours au moins trois sortilèges, qui comprennent en principe une formule de Contact et le Signe de Voor. Ces êtres ont les mêmes caractéristiques que les humains normaux, à la seule différence que leurs enfants naissent avec deux fois moins de points de Santé Mentale que les autres... points qu'ils perdent en général avant d'atteindre l'âge adulte.


Tcho-Tcho

Vagabonds Dimensionnels

Race Inférieure Indépendante

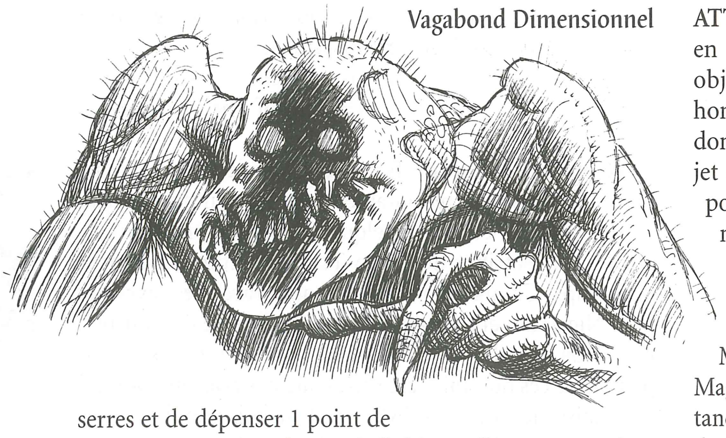
"S'avançant vers lui dans le noir, il y avait une forme noire géante, abominable, qui n'était pas complètement un singe, ni complètement un insecte. Sa fourrure était lâche sur sa charpente et l'embryon de tête qu'il avait, rugueux, à l'œil mort, se balançait comme ivre, d'un côté à l'autre. Ses pattes de devant étaient tendues, avec des serres largement écartées, et l'ensemble du corps était raidi dans une attitude de méchanceté meurtrière malgré l'absence d'expression de sa face."

— H.P. Lovecraft et Hazel Heald, "L'Horreur dans le Musée".

On sait peu de choses sur ces êtres, à part leur nom et la description de la dépouille d'un des leurs. On présume qu'il s'agit d'entités capables de vagabonder entre les dimensions et les mondes de l'univers, qui ne passent que peu de temps sur chacune des planètes qu'elles visitent. Ils servent occasionnellement des Dieux Extérieurs ou même des Grands Anciens. Ils peuvent changer de plan d'existence à volonté, avec pour seul signe annonciateur de leur départ imminent un léger frémissement des contours de leur manifestation matérielle et la disparition progressive de celle-ci. Cette phase de transition leur coûte 4 points de Magie et dure 1 round. Au cours de cette période, il est possible de les attaquer sans qu'ils puissent répliquer.

Les Vagabonds Dimensionnels peuvent emmener un objet ou un être vivant, lorsqu'ils se rendent dans une autre dimension. Il leur suffit pour cela de le saisir avec leurs





Vagabond Dimensionnel

serres et de dépenser 1 point de Magie par 10 points de TAI de l'objet ou l'être en question. On retrouve rarement ceux qu'ils emportent ainsi…

VAGABONDS DIMENSIONNELS, la malignité meurtrière

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	2D6+12	19
CON	3D6+6	16-17
TAI	2D6+12	19
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 7		PV 18

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Arme : Serres* 30 %, 1D8 points de dommages + bd.
** Peuvent attaquer simultanément avec deux serres, chaque round.*

Armure : 3 points de cuir épais.

Sortilèges : ils connaissent 1 sortilège par point d'INT au-delà de 9.

Perte de Santé Mentale : voir un Vagabond Dimensionnel fait perdre 0/1D10 points.

Vampires de Feu

Race Inférieure de Serviteurs

"Alors apparurent des milliers de minuscules points lumineux… Ces myriades de points étaient des entités vivantes faites de flammes ! En effet, dès qu'elles touchaient quelque chose, celle-ci prenait feu."

— August Derleth, "L'Habitant de l'Ombre".

Ces êtres sont les serviteurs de Cthugha et résident, comme lui, dans les parages de l'étoile Fomalhaut. Ils ne viennent sur Terre que s'ils sont invoqués ou lorsqu'ils accompagnent leur maître. Ils semblent être une forme de gaz ou de plasma douée d'intelligence, obéissant ainsi à un concept que l'on retrouve fréquemment dans le Mythe.

ATTAQUES DOUBLES : les Vampires de Feu combattent en touchant leurs adversaires et enflamment donc les objets inflammables. Ils infligent des brûlures aux hommes qu'ils touchent. Pour déterminer l'étendue des dommages, opposez la CON de la victime au résultat du jet de 2D6 sur la Table de Résistance. Si la victime l'emporte, elle n'encaisse que la moitié des dégâts normalement infligés par la brûlure. Sinon, elle subit l'intégralité des dommages normaux (2D6).

Au cours d'une attaque de ce type, un Vampire de Feu peut également tenter de subtiliser des points de Magie à sa victime. Pour cela, il oppose ses points de Magie actuels à ceux de son adversaire sur la Table de Résistance. S'il perd cette confrontation, il perd également 1 point de Magie. En revanche, s'il gagne, il vole 1D10 points de Magie à sa victime. Par conséquent, chaque fois qu'un Vampire de Feu attaque, il faut effectuer deux lancers de dés : un pour déterminer les dommages dus à la chaleur et un autre pour savoir s'il absorbe ou non des points de Magie.

VAMPIRES DE FEU, les flammes dévorantes

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	NA	/
CON	2D6	7
TAI	1	1
INT	3D6	10-11
POU	2D6+6	13
DEX	3D6+6	16-17
Déplacement 11		PV 4

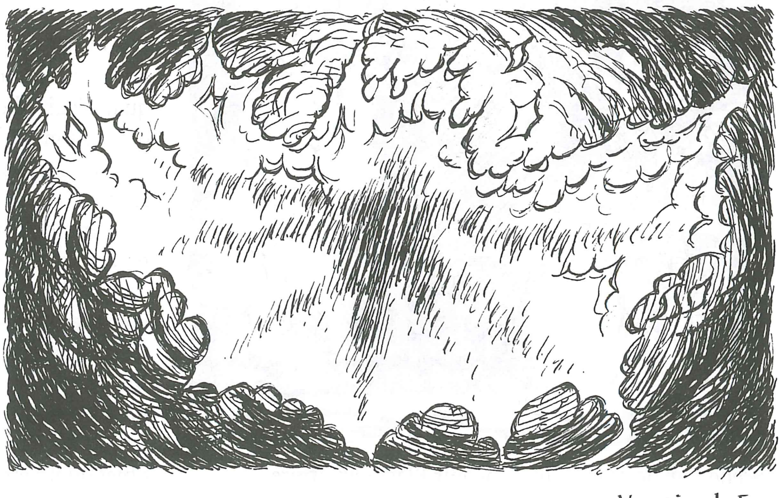
Bonus aux dommages moyen : inapplicable.

Arme : Toucher 85 %, 2D6 points de dommages sous forme de brûlures + absorption de points de Magie.

Armure : la plupart des armes matérielles (balles, etc.) ne leur font pas de mal. L'eau, par contre, leur inflige 1 point de dommages par 2 litres de liquide déversé sur eux. Ainsi, un extincteur manuel standard leur délivre 1D6 points de dommages chaque fois qu'il touche et un seau de sable 1D3.

Sortilèges : un Vampire de Feu ayant au moins 17 en POU connaît au minimum 1D3 sortilèges.

Perte de Santé Mentale : voir un Vampire de Feu n'a pas d'incidence sur l'équilibre psychologique.



Vampire de Feu

Vampires Stellaires

Race Inférieure Indépendante

"Les contours vague d'une présence s'affirmèrent lentement : la silhouette de ce visiteur invisible, nourrie du sang de mon ami. Elle était rouge et ruisselante; un immense tas de gelée secoué de pulsations et de frémissements; une tache écarlate aux mille membres tentaculaires qui ondoyaient dans tous les sens. L'extrémité de chaque appendice était munie de suçoirs, qui se fermaient et s'ouvraient, mus par une convoitise vampirique… La chose était boursouflée et obscène; une masse privée de tête, de visage et d'yeux, dotée seulement de la gueule vorace et des griffes d'un monstre né des étoiles. Le sang humain dont elle s'était gorgée révélait les formes jusqu'alors invisibles du fêtard."

— Robert Bloch, "Le Visiteur Venu des Étoiles".

Ces choses répugnantes sont normalement invisibles et ne signalent leur présence que par une sorte de ricanement de goule. Elles deviennent cependant discernables lorsqu'elles se sont nourries, car leurs tissus sont alors imprégnés du sang dont elles se sont abreuvées. Elles sont parfois "domestiquées" par un sorcier puissant ou par une créature du même ordre.

En combat, 1D4 serres peuvent se saisir simultanément d'une victime. Celle-ci est ensuite emportée, écrasée et vidée de son sang. Qu'elle ait ou non survécu à cette attaque, le monstre la mord et lui suce le sang à la cadence de 1D6 points de FOR par round. Si elle est sauvée à temps, elle récupère sa FOR en moins de trois jours.

Les chances de le toucher un Vampire Stellaire invisible sont diminuées de moitié, car seul le pépiement qu'il produit trahit sa présence. Cependant, une fois qu'ils se sont alimenté, ils restent visibles pendant 6 rounds, le temps que le sang absorbé soit assimilé par leur métabolisme. Au cours de cette période, ils ne bénéficient pas des avantages de l'invisibilité.

VAMPIRES STELLAIRES, charognards invisibles

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D6+12	26
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+12	26
INT	3D6	10-11
POU	1D6+12	15-16
DEX	1D6+6	9-10
Déplacement 6/9 en volant		PV 20

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

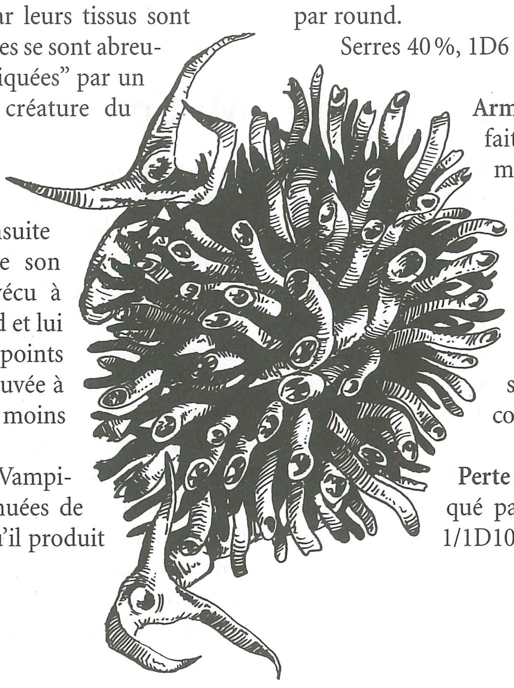
Armes : Morsure 80 %, absorption de 1D6 points de FOR par round.

Serres 40 %, 1D6 points de dommages + bd.

Armure : 4 points de cuir; en outre, du fait de la nature extraterrestre des matériaux qui composent les Vampires Stellaires, les balles ne leur infligent que la moitié des dommages normaux.

Sortilèges : sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois son INT, un Vampire Stellaire connaît au moins 1D3 sortilèges.

Perte de Santé Mentale : voir ou être attaqué par un Vampire Stellaire fait perdre 1/1D10 points.



Vampire Stellaire



"Il est absolument nécessaire, pour la paix et la sécurité de l'Humanité, que certains des recoins obscurs et des profondeurs insondées de la Terre soient laissés tranquilles; de crainte de voir des abominations endormies se réveiller et des survivances de cauchemars blasphématoires surgir de leurs sombres tanières pour se lancer dans de nouvelles conquêtes."

– Lovecraft, "Les Montagnes Hallucinées"

Technologie extraterrestre

Un survol des technologies de quatre races extraterrestres : Choses Très Anciennes, Mi-Go, Peuple Serpent et Yithiens. Et des notes complémentaires sur d'autres races.

Bien que la plupart des investigateurs tendent à considérer les créatures du Mythe comme de vulgaires monstres maléfiques, en réalité beaucoup d'entre elles constituent des sociétés dynamiques aux technologies avancées. Les technologies de quatre races évoluées — les Choses Très Anciennes, les Mi-Go, le Peuple Serpent et les Yithiens — sont présentées dans ce chapitre. Des renseignements complémentaires sont donnés sur quelques autres races.

Choses Très Anciennes

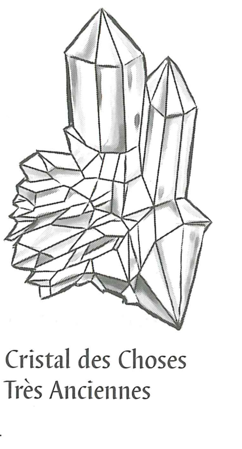
Il y a un milliard d'années, les Choses Très Anciennes ont quitté les étoiles pour venir sur Terre. Leur technologie avait des centaines d'années d'avance sur celle des humains de la fin du XXe siècle. Elle leur permettait de créer la vie et, selon certains, serait même à l'origine de son apparition sur notre planète.

Cependant, après bien des millénaires, les Choses Très Anciennes vinrent à dégénérer. Elles perdirent les joyaux de leur technologie et leur capacité à voler dans l'espace de façon autonome. Après avoir établi leurs colonies sur l'ensemble du globe, elles reculèrent au fil du temps jusqu'à ne plus contrôler qu'une ville. À la fin, c'est à peine si elles étaient capables de produire la chaleur artificielle nécessaire pour préserver leur existence encore quelques siècles.

On sait ainsi que les Choses Très Anciennes possédaient autrefois une technologie fantastique ; on suppose que, dans les étoiles, d'autres de leurs semblables se rappellent encore leurs antiques secrets ; mais les Choses Très Anciennes de la Terre n'ont laissé presque aucune trace de leur maîtrise technique. Les deux objets décrits ci-après laissent à peine entrevoir les secrets technologiques ésotériques de leurs lointains ancêtres.

Cristal des Choses Très Anciennes

Ces grands cristaux réceptacles servaient à canaliser l'énergie nécessaire pour soumettre les Shoggoths à la volonté des Choses Très Anciennes. Ils permettent de stocker des points de Magie. Les plus petits éclats peuvent contenir 5 points de Magie, les plus gros 100. L'enchanteur puise tout ou partie des points de Magie emmagasinés quand il lance un sort. Des cristaux de 50 points de Magie se trouvaient au cœur de la plupart des cités des Choses Très Anciennes.



Cristal des Choses Très Anciennes

Vides, ces cristaux sont à température ambiante, mais plus ils renferment de points de Magie et plus ils sont froids.

Le grand espace blanc

Une dimension étrange. Nul ne peut dire si les Choses Très Anciennes en sont les créateurs, mais il est certain qu'elles l'ont activement exploitée. Cette dimension relie des lieux situés à des années-lumière les uns des autres et c'est elle qui permet (ou permettait) aux Choses Très Anciennes de traverser l'univers. Sur Terre, ces dernières ont créé au moins un portail sur le Grand Espace Blanc, un portail situé dans les profondeurs des montagnes de Chine.

Mi-Go

La technologie des Mi-Go a plusieurs centaines d'années d'avance sur celle de la Terre, mais elle continue de les passionner ; elle fait partie intégrante de leur vie quotidienne. À l'origine, les Mi-Go sont venus sur notre planète pour y voler certains minerais qu'ils ne pouvaient se procurer dans leurs propres mondes. L'essentiel des moyens qu'ils y ont apportés sont donc liés à l'exploitation minière et à la guerre.

Les Mi-Go se sont aussi penchés sur la sombre technologie des Dieux Extérieurs, devançant peut-être toute autre race du Mythe en ce domaine. Ils ont créé Ghadamon, une larve de Grand Ancien, à partir d'une Graine d'Azathoth, fabriqué le Trapézohédron Rutilant qui possède un certain pouvoir sur un des avatars de Nyarlathotep, et construit un réseau de portails magiques qui relient la plupart de leurs avant-postes.

Les connaissances avancées des Mi-Go dans les techniques médicales et chirurgicales doivent être soulignées. Ils sont capables de retirer un cerveau de la boîte crânienne et de le conserver, totalement fonctionnel, pendant des milliers d'années. Ils peuvent aussi créer des automates biologiques à l'allure parfaitement authentique. Leur science chirurgicale leur permet de véritables miracles.

Bio-armure

Dans les situations dangereuses, les Mi-Go enfilent ces entrelacs de limon vert semi-lumineux. Ce harnais fournit 8 points d'armure contre les coups, les flammes, l'électricité, etc., mais ne protège pas contre les armes capables d'empaler.



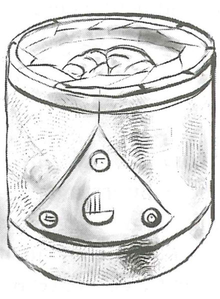
Bio-armure

Les humains peuvent porter ces bio-armures, mais elles leur arrachent pour 1 point de Vie de poils et de chair chaque fois qu'ils les enlèvent. L'entrelacs protecteur se dégrade lentement car les humains n'exsudent pas la substance nutritive nécessaire à son entretien.

Chaque fois qu'elle est endossée par un humain, cette armure voit sa capacité de protection décroître de 1 point.

Cylindre cérébral

Ces cylindres brillants servent à préserver les cerveaux extraits des corps. Lovecraft les a décrits comme étant "haut de trente centimètres et d'un diamètre légèrement inférieur, avec trois curieuses cavités formant un triangle isocèle à l'avant de la surface convexe". Chaque cylindre est rempli d'une substance nutritive qui alimente le cerveau contenu, et la surface intérieure est couverte d'un réseau complexe de filaments sensoriels qui détecte l'activité électrique à l'intérieur du cerveau, l'interprète et transmet des impulsions neurales à un micro-ordinateur situé derrière les cavités. À son tour, celui-ci envoie des impulsions par les cavités jusqu'aux machines qui y sont reliées ou transmet au cerveau des données envoyées par ces machines grâce à un réseau d'électrodes qui stimulent directement les neurones des centres spécifiques de l'organe.


Cylindre cérébral

Trois machines complémentaires — un élément allongé comportant une double lentille sur le devant, une boîte garnie de tubes à vide et d'une table d'harmonie et une petite boîte surmontée d'un disque métallique — ont été conçues pour remplacer le système sensoriel. Quand ces machines sont reliées correctement aux cavités (jet d'Idée ou de Trouver Objet Caché pour déduire les correspondances de connecteurs), elles donnent au cerveau les capacités de voir, de parler et d'entendre. Les Mi-Go ne possèdent pas les mêmes sens que les humains; ils ont fait de leur mieux, mais le résultat reste approximatif. Les entrées visuelles sont granuleuses et manquent de définition; la partie audio est plate et sans ampleur. Les Fungi n'ont aucune notion de ce que représente l'expression orale, avec toutes ses nuances d'inflexion et d'émotion. La machine vocale produit donc une voix métallique, monotone, dépourvu d'émotion. Quand les appareils sensoriels sont débranchés ou désactivés, le cerveau encapsulé plonge dans un sommeil de semi-folie, rempli de rêves étranges et d'hallucinations.

Chaque mois de jeu, un humain enfermé dans un cylindre doit confronter son INT à au POU de la machine. S'il l'emporte, il perd 1D3 points de Santé Mentale.

Fusil électrique

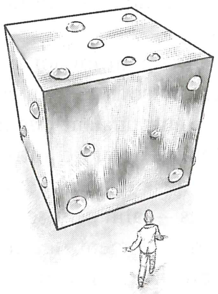
Cette arme ressemble à un morceau de métal noir et verruqueux, de la taille d'une poignée de porte et couvert de minces filaments. Les Mi-Go l'actionnent en la serrant fortement, modifiant ainsi la résistance électrique du bloc. Activé, le fusil projette un faisceau d'étincelles bleuâtre qui inflige 1D10 points de dommages à la cible. La décharge électrique a les mêmes effets que celle d'un taser; elle provoque de violents spasmes musculaires qui immobilisent la victime pendant un nombre de rounds égal aux dommages infligés. La cible doit aussi confronter ses points de Vie aux dommages sur la Table de Résistance; en cas d'échec, elle meurt d'une crise cardiaque. Les Mi-Go encaissent normalement les dommages (brûlures de surface sur la carapace), mais ils ne possèdent pas de système nerveux électrique et sont donc immunisés contre les autres effets de la décharge.


Fusil électrique

Pour arriver à se servir de cette arme extraterrestre, les humains doivent réaligner les fils sur le pistolet électrique, ce qui suppose deux réussites d'Électricité. Après cette modification, le fonctionnement de l'arme est incertain. Lancez 1D6 quand l'utilisateur tente de tirer; l'arme ne fait effectivement feu que sur un résultat de 1 ou 2.

Machine minière sismique

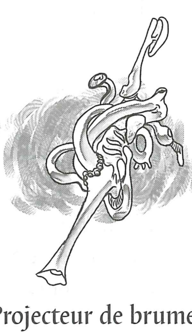
C'est un cube massif de 6 mètres de côté. Les parois sont couvertes de petites fenêtres convexes, taillées dans un matériau opaque rappelant le verre et irrégulièrement espacées. Quand l'appareil est activé, il peut être réglé pour faire remonter des strates profondes à travers les couches intermédiaires de roches. Il intervient jusqu'à 8 kilomètres de profondeur sur un volume pouvant atteindre 4 km³. Son fonctionnement ne va malheureusement pas sans effets secondaires : la machine provoque des tremblements de terre. La magnitude du séisme est directement liée au volume et à la profondeur de la zone affectée. C'est pourquoi les Mi-Go préfèrent employer ces appareils dans des endroits à peu près inhabités afin d'éviter toute détection. Un humain qui ne connaît pas la technologie des Mi-Go a très peu de chances de faire fonctionner la machine minière sismique, si ce n'est par accident.


Machine minière

Projecteur de brume

Cette masse de tubes métalliques entortillés projette un cône de brume glacée qui forme un nuage de 3 mètres de diamètre. Cet épais brouillard blanc est empreint d'un froid intense. Il inflige 1D10 points de dommages par round d'exposition, moins 1 point pour les cibles chaudement vêtues, moins 3 points pour les tenues adaptées aux températures polaires. Se cacher dans une voiture apporte 4 points de protection, mais le nuage fait geler le moteur, qu'il soit en marche ou non, et il ne repartira pas avant d'avoir été réchauffé. Cette arme peut fonctionner de façon continue — les Mi-Go aspergent généralement leur cible de brume pendant plusieurs rounds, s'assurant ainsi de la mort des humains non protégés.

Un investigateur peut deviner comment se servir du projecteur de brume sur la réussite d'un jet d'Idée. Les chances de base sont de 25 %. La brume se déplaçant beaucoup plus lentement qu'une balle, les cibles prévenues et libres de leurs mouvements peuvent éviter ces lentes projections en réussissant un jet de DEX x 3 ou d'INT x 3. Les projecteurs de brume contiennent suffisamment de charges pour 20 tirs, chacun pouvant durer tout un round de combat.


Projecteur de brume



Peuple Serpent

La plupart des royaumes du Peuple Serpent s'appuyaient massivement sur la sorcellerie et l'alchimie, mais il en est au moins un — d'abord établi à Yoth, dans les profondeurs de la Terre, puis en Hyperborée — qui éleva la science à des niveaux jamais atteints. On pense que ces Hommes Serpents étaient au moins aussi avancés que les humains de la fin du XX[e] siècle, et plus avancés encore dans le domaine de la biologie.

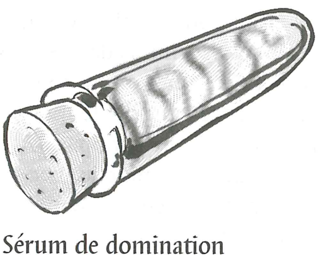
Le Peuple Serpent de Yoth était capable de manipuler les formes de vie à volonté. Aussi bien les Voormis que les Ghasts seraient leur création, deux races produites pour accomplir des tâches précises au service de leurs maîtres ophidiens. Les Hommes Serpents pouvaient modifier la structure génétique d'une créature au stade prénatal, afin qu'elle change pendant son développement et ils avaient même développé des sérums capables de provoquer les transformations les plus étonnantes chez des spécimens adultes. Ils maîtrisaient de même les techniques de clonage et de croissance accélérée.

Le Peuple Serpent se passionnait aussi pour un domaine très pointu : la création de divers poisons et toxines. Certains étaient mortels et d'autres n'entraînaient que le sommeil. Certains agissaient rapidement quand d'autres n'atteignaient leur pleine virulence qu'après un siècle. Certains ne pouvaient passer inaperçus — afin de susciter la peur — et d'autres étaient incroyablement subtils. Aucune autre race n'a jamais approché le niveau de connaissance des poisons atteint par les ophidiens.

La dernière civilisation hyperboréenne du Peuple Serpent, qui avait préservé une grande part des secrets de Yoth, s'est effondrée il y a près d'un million d'années. Depuis, sa technologie a presque entièrement disparu. Certains Hommes Serpents modernes luttent pour retrouver le savoir perdu, mais ils ne sont guère nombreux.

Sérum de domination

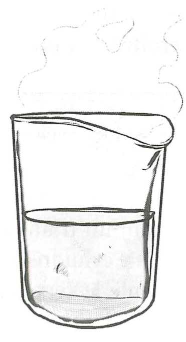
Ce sérum incolore a un léger goût de framboise. Il suffit d'à peine dix gouttes pour qu'il agisse pleinement. À moins de réussir un jet de Chance, la victime devient extrêmement vulnérable aux suggestions, celles des Hommes Serpents uniquement. Leur odeur particulière ou les intonations spécifiques de leur voix constituent peut-être la clé de cette réceptivité. La victime fait n'importe quoi pour eux, tant qu'elle ne risque pas sa vie ou celles de ses proches. Le sérum n'est éliminé que très lentement. La victime est libérée de ses effets en 1D10+10 jours, si elle n'a pas, entre temps, absorbé une nouvelle dose.



Sérum de domination

Toxine de la carotide

Ce poison, très rare, de TOX 20 provoque une lente dégénérescence de la carotide. Si la victime rate son jet de résistance contre la toxine, elle est condamnée : le poison ronge lentement la carotide, qui se désintègre en un nombre de jours égal à sa CON, provoquant une importante hémorragie interne et une mort quasi instantanée. Sur réussite du jet de résistance, la victime est au plus mal 1D6 jours après l'administration du poison, alors que son corps tente de combattre la substance. SA FOR et sa CON sont temporairement réduites à 3 et elle est clouée au lit, totalement épuisée, harcelée par les hallucinations. Aucun médecin ne peut expliquer les symptômes. CON jours après l'empoisonnement, la victime commence à se remettre; elle récupère l'essentiel de sa vigueur en 1D6 jours, mais l'épreuve lui fait perdre définitivement 1 point de FOR et de CON.



Toxine de la carotide

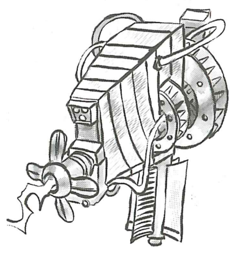
Yithiens

De toutes les races extraterrestres connues, les Yithiens possèdent la technologie la plus avancée. Bizarrement — peut-être en raison de leur vision philosophique de la vie — ils ne l'utilisent qu'à contrecœur. Ils se contentent apparemment de réagir aux événements, de concevoir rapidement et habilement de nouvelles techniques adaptées à leurs besoins, mais en temps normal leur curiosité ne les pousse pas vers les inventions.

Il faut souligner que les Yithiens ont conquis le temps — c'est à cet exploit qu'ils doivent leur titre de Grande Race. Ils sont les seuls capables de parcourir à volonté le temps. Ils arrivent même, quelquefois, à échapper à la vigilance des Chiens de Tindalos, lesquels pourchassent systématiquement les voyageurs temporels qui attirent leur attention. Bien que les capacités temporelles des Yithiens soient principalement mentales, ils ont aussi inventé des appareils qui affectent la quatrième dimension.

Arme-à-foudre

C'est peu après leur arrivée sur la Terre préhistorique que les Yithiens ont inventé cet appareil, une de leurs rares armes. Conçue pour combattre les Polypes Volants carnivores, elle ressemble à une caméra et projette de fortes décharges électriques. Il en existe de nombreuses variétés. Une des plus courantes contient 32 charges et se recharge en 1 round. Il est possible d'envoyer plusieurs décharges en une seule fois, mais au-delà de quatre, chaque décharge supplémentaire a 5 % de chances cumulatives de faire fondre l'arme. Chaque décharge inflige 1D10 points de dommages. La portée de base est de 100 mètres. Retirez 3 points au total des dégâts et 20 % aux chances de toucher par multiple de cette distance. Un investigateur devine comment se servir de cette arme en réussissant un jet d'Idée. Les chances de base pour tirer avec l'Arme-à-Foudre sont de 30 %.

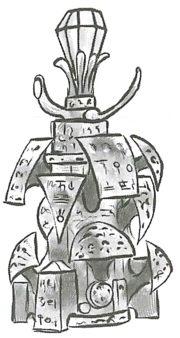


Arme-à-foudre

D'autres variantes de l'Arme-à-Foudre possèdent des charges d'intensité fixe ou n'affectent que la chair.

Communicateur temporel

Ces instruments sont parfois confiés aux humains qui aident les Yithiens au cours de leurs voyages dans le temps. Réalisés en bronze et couverts de moulures complexes, ils font près de 30 centimètres de haut une fois assemblés, et sont surmontés d'un joyau rouge. Chaque pierre est accordée à un Yithien précis. Quand l'appareil

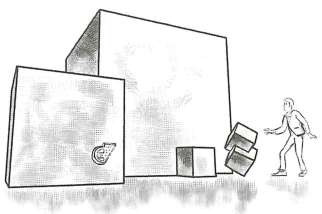


Communicateur

est mis sous tension, la gemme irradie tout d'abord une lueur rouge. Au bout de quelques minutes, le contact est établi avec le lointain Yithien. Une projection holographique lui permet de voir ce qui se passe dans le lieu et l'époque de l'appareil, et de communiquer avec ceux qui l'ont contacté. Utiliser un communicateur temporel n'est pas très compliqué une fois que l'on a déterminé quelle moulure permet de l'allumer.

Cube de stase

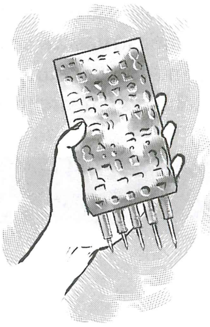
Ces appareils se présentent sous toutes les formes et toutes les tailles, mais ils ont tous la même fonction : ralentir l'écoulement du temps. Dans les boîtes les plus anciennes, 1 seconde de temps interne correspond à 1 000 ans de temps externe. Mais par la suite, les Yithiens ont atteint un rapport de 1 seconde pour 1 million d'années. Les boîtes les plus petites servaient à conserver les livres de Pnakotus. De plus gros appareils ont permis d'envoyer des Yithiens dans le futur. Presque tous les cubes ont une apparence de simplicité, des objets de plastique ou de métal sans aucune trace de circuit extérieur. La plupart sont désactivés en poussant un bouton ou en ouvrant l'appareil, mais certains comportent des panneaux compliqués qui permettent de programmer les périodes de stases. Pour quelqu'un qui ne comprend pas la technologie des Yithiens, le fonctionnement des plus complexes est incompréhensible, mais n'importe qui peut se servir des plus simples, ne serait-ce que par accident.



Cube de stase

Tabula Rasa

Cet instrument fut inventé par les Yithiens pour effacer les souvenirs des entités qu'ils déplacent dans le temps. C'est une étroite petite boîte de cuivre, couverte de crans minuscules. Cinq tubes de métal flexible sortent d'un de ses côtés et se terminent par des aiguilles de 3 centimètres. Celles-ci sont plantées dans la tête de la victime, une opération qui prend 5 rounds. Une fois l'appareil activé, la victime est paralysée, à moins qu'elle ne réussisse un jet sous POU x 1, un jet qui s'effectue chaque round tant que le boîtier est connecté.



Tabula Rasa

Chaque round, la machine efface jusqu'à l'équivalent de 1 an de mémoire ou enlève 1 point d'INT, au choix de l'opérateur. Ces souvenirs et pensées sont stockés dans la boîte de cuivre. Leur effacement n'est pas toujours définitif. Chaque année, il y a INT x 1 % de chances pour que certains d'entre eux reviennent sous forme de rêve. Cet appareil peut aussi avoir les fonctions inverses, rendant les souvenirs emmagasinés à la victime ou les transférant à une autre entité. Le tabula rasa est particulièrement complexe et ne peut être utilisé que par ceux qui connaissent bien la technologie yithienne.

Autres races

On sait beaucoup moins de choses sur les technologies des autres races du Mythe. Les vestiges étant beaucoup plus rares, on suppose que, dans la plupart des cas, ces races sont moins avancées dans ce domaine. Voici quelques notes sur les technologies de trois autres races.

Insectes de Shaggaï

La technologie des Shans ressemble un peu à celle des Mi-Go, et se concentre, elle aussi, sur les sciences obscures des Dieux Extérieurs. Les Insectes de Shaggaï voyagent dans l'espace dans de grands vaisseaux pyramidaux, construits autour d'un réacteur nucléaire qui est aussi Azathoth. Leur armement est tout particulièrement sophistiqué. Le cruel neurofouet n'est qu'une des nombreuses armes conçues par les Shans.

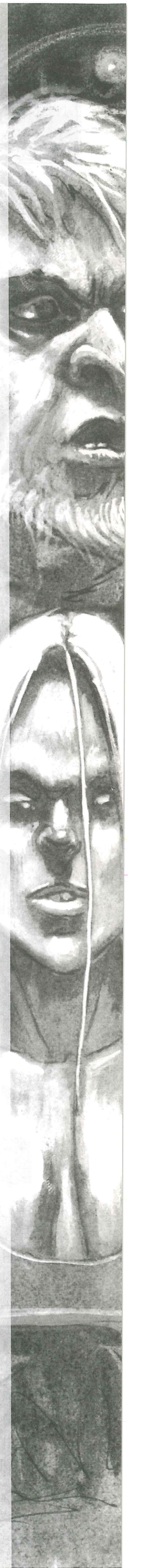
Polypes Volants

Les malveillants Polypes Volants ont colonisé la Terre il y a des millénaires, après avoir volé jusqu'à cette planète par leurs propres moyens. Ils ont bâti de grandes cités de basalte — celles-là même dans lesquelles ils ont plus tard été enfermés — mais on n'a jamais trouvé d'autres traces de leur technologie. On suppose qu'elle est au moins équivalente à celle du Moyen Âge humain.

Profonds

Issue d'un monde sous-marin - ce qui exclue le contrôle du feu - la technologie des Profonds est presque impossible à identifier. Hormis les réalisations d'un Âge de Pierre classique, presque toute leur technologie est organique. On suppose qu'ils en ont conçu les premières ébauches lors des premières alliances avec les Shoggoths, quand ils ont découvert comment ces créatures avaient été créées par les Choses Très Anciennes et comment elles pouvaient être contrôlées. Dans le monde moderne, les cités des Profonds sont moins construites que cultivées. À l'occasion, certains outils sont cultivés de même. La technologie n'influence pas la société des Profonds autant que la société humaine, mais elle joue quand même un rôle important.

"Scientifiques jusqu'au bout - qu'ont-ils fait que nous n'aurions pas fait à leur place ? Dieu, quelle intelligence et quelle persévérance ! Cette manière de faire face à l'incroyable évoque nos ancêtres des cavernes, confrontés à des choses à peine moins incroyables ! Radiations, légumes, monstruosités, graines d'étoiles - quoiqu'ils aient pu être, ils étaient des hommes !"
- Lovecraft, Les Montagnes Hallucinées



Divinités du Mythe

Notes et caractéristiques concernant les terrifiantes divinités du Mythe de Cthulhu, devant lesquelles tremblent même les races extraterrestres.

Même si la plupart des races extraterrestres du Mythe de Cthulhu sont terrifiantes, elles ne représentent rien face à la puissance des dieux du Mythe — d'immenses créatures que notre capacité de compréhension parvient à peine à saisir, d'autant plus terrifiantes qu'elles ne se soucient pas du destin de l'Humanité.

Ces descriptions sont présentées sous le même format que pour les créatures du Mythe (pages 137-167). Quand cela se justifie, des indications sont données sur les cultes de ces dieux.

Classifications des divinités

Les divinités du Mythe sont divisées en catégories pas toujours cohérentes, mais celles qui suivent sont les plus fréquemment utilisées.

De nombreuses divinités possèdent des avatars. Ce sont des formes spécifiques, parfois dotées d'attributs particuliers, sous lesquelles elles peuvent apparaître. Souvent, les cultes révèrent des avatars d'un dieu, plutôt que le dieu lui-même. Nyarlathotep, en particulier, est bien connu pour son millier d'avatars (ou masques). Aucun avatar ne figure dans ce chapitre.

DIEUX TRÈS ANCIENS : les divinités du Mythe qui ne se soucient pas de l'Humanité ou qui ont parfois une certaine sympathie pour elle. Ce sont souvent des ennemis des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs, et peut-être même les inventeurs du Signe des Anciens. Certains sont très éloignés de la Terre, tandis que d'autres — tels Bast et Hypnos — sont perçus par leurs adorateurs comme des divinités humaines bénéfiques.

GRANDS ANCIENS : les divinités maléfiques du Mythe qui sont le plus fréquemment adorées par les humains. Beaucoup se mêlent de leurs affaires, toujours à leur détriment. Plusieurs Grands Anciens sont emprisonnés sur Terre, souvent grâce à un Signe des Anciens.

DIEUX EXTÉRIEURS : les plus grandes divinités du Mythe. Ce sont peut-être de vrais dieux ou des principes cosmiques. Ils sont presque universellement connus — et redoutés. Nyarlathotep est leur messager et l'âme des Dieux Extérieurs, sans que l'on sache vraiment ce que cela veut dire.

Abhoth, Dieu Extérieur

"Il discerna… dans la mare, une horrible masse grisâtre dont la simple vision le révulsa. Cela semblait être la source ultime de toutes les abominations et erreurs de la nature. Cette chose ne cessait de vibrer, de frissonner et d'onduler. Il en émergeait sans arrêt, en une sorte d'immonde fission, des monstruosités qui s'éloignaient ensuite dans les profondeurs de la grotte."

— Clark Ashton Smith, "The Seven Geases".

À l'évidence, Abhoth n'est pas originaire de notre planète. En fait, sa forme instable et son esprit cynique l'apparentent à Tsathoggua. Les noires cavernes dans lesquelles il réside et dont il ne sort jamais pourraient, en outre, très bien faire partie de N'Kai, un monde souterrain qui s'étend en dessous de l'Amérique du Nord.

CULTE : Abhoth n'a aucun adorateur connu parmi les humains, mais peut-être certaines horreurs souterraines, voire ses propres rejetons, le vénèrent-ils.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : la masse grisâtre du dieu donne sans trêve naissance à des monstruosités obscènes qui s'éloignent ensuite en rampant de leur "parent". Mais les tentacules et les membres d'Abhoth s'emparent de

Divinités, par catégorie

Dieux Très Anciens
Bast, Déesse des Chats
Hypnos, Seigneur du Sommeil
Nodens, Le Seigneur du Grand Abîme

Dieux Extérieurs
Abhoth, Source d'Impureté
Autres Dieux Inférieurs
Azathoth, Le Sultan des Démons
Daoloth, Celui Qui Enlève Les Voiles
Nyarlathotep, Le Chaos Rampant
Shub-Niggurath, La Chèvre Noire des Bois Aux Mille Chevreaux
Tulzscha, La Flamme Verte
Ubbo Sathla, la Source Inachevée
Yibb-Tsill, le Patient
Yog-Sothoth, Le Tout-En-Un

Grands Anciens
Atlach-Nacha
Bokrug
Chaugnar Faugn
Cthugha
Cthulhu
Cyaegha
Eihort
Ghatanothoa
Glaaki
Hastur
Ithaqua
Nyogtha
Quachil Uttaus
Rhan-Tegoth
Shudde M'ell
Tsathoggua
Y'golonac
Yig
Zhar
Zoth-Ommog

la plupart pour les dévorer et les refondre dans la masse primale. Beaucoup, néanmoins, parviennent à s'échapper en rampant au travers des sombres cavernes où se tient le dieu monstrueux.

Lorsque quelqu'un s'approche d'Abhoth, les diverses excroissances monstrueuses qui se séparent à chaque instant de son corps deviennent de plus en plus nombreuses et se mettent à harceler ou à attaquer l'imprudent. Les rejetons d'Abhoth présentent des aspects d'une infinie variété, dont les détails sont laissés à l'appréciation du Gardien. Ils ont une TAI comprise en 1 et 3D6… à leur naissance, en tout cas. Car au bout d'une année de croissance, s'ils sont bien nourris, ils peuvent atteindre n'importe quelle taille.

Si des investigateurs ont le malheur d'être confrontés à Abhoth en personne, agité de bouillonnements immondes dans sa mare putride, le dieu agite un membre inquisiteur au-dessus d'eux, puis celui-ci se détache et s'éloigne en rampant. Les investigateurs peuvent alors être saisis et dévorés par d'autres appendices, à moins qu'ils ne soient purement et simplement ignorés, au choix du Gardien. On sait qu'Abhoth communique par télépathie, mais rares sont ceux qui sont revenus après l'avoir rencontré.

Abhoth, la Source d'Impureté

FOR 40	CON 100	TAI 80	INT 13	POU 50
DEX 1	Déplacement 0			PV 90

Bonus aux dommages : varie en fonction des pseudopodes, mais il est rarement supérieur à +1D6.

Arme : Appendices 60 %, saisissent et absorbent.

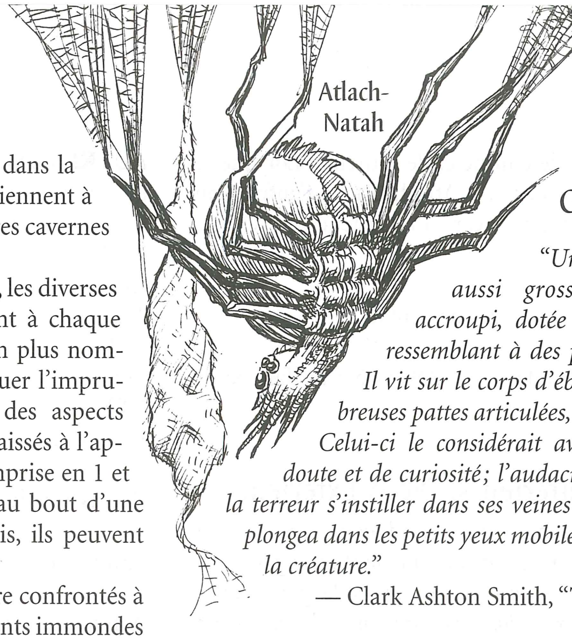
Armure : aucune arme employant la force cinétique ne peut blesser durablement Abhoth. Il régénère les dommages de ce type à la cadence de 20 points par round de combat. Le feu et la magie, en revanche, lui infligent des dommages normaux. Quand ses points de Vie sont réduits à 0, il se retire et s'enfonce dans les entrailles de la Terre. Il ne se glissera de nouveau à la surface qu'une fois totalement guéri.

Sortilèges : aucun, mais Abhoth peut éventuellement donner à quelqu'un qu'il apprécie (pour des raisons insondables) une portion de son propre corps, à partir de laquelle il est possible de créer une créature similaire à ses rejetons.

Perte de Santé Mentale : voir Abhoth fait perdre 1D3/1D20 points.

Aboth





Atlach-Nacha, Grand Ancien

"Une forme sombre, aussi grosse qu'un homme accroupi, dotée de longs membres ressemblant à des pattes d'araignée… Il vit sur le corps d'ébène, entre les nombreuses pattes articulées, une sorte de visage. Celui-ci le considérait avec un mélange de doute et de curiosité; l'audacieux chasseur sentit la terreur s'instiller dans ses veines lorsque son regard plongea dans les petits yeux mobiles entourés de cils de la créature."

— Clark Ashton Smith, "The Seven Geases".

De prime abord, Atlach-Nacha ressemble à une énorme araignée noire, hideuse et velue, dotée d'un faciès vaguement humain et de petits yeux rouges, bordés de cils. Il vit sous terre, où il tisse sans trêve une toile fantastique, afin, pour une raison inconnue, de jeter un pont sur un abîme d'une insondable profondeur. Certains ouvrages anciens font référence à des croyances selon lesquelles la fin du monde surviendra une fois que cette toile sera terminée. Dans un lointain passé, son habitat se trouvait très loin sous le continent d'Hyperborée — l'actuel Groenland. Il se situerait maintenant sous l'Amérique du Sud.

CULTE : la superstition veut qu'Atlach-Nacha soit le souverain de toutes les araignées, cela, sans doute, en raison de la forme de son corps. Aucun culte ne lui est dédié. Néanmoins, certains sorciers reçoivent parfois de lui des sortilèges et du POU. Il existe également divers sorts très anciens permettant de l'invoquer. Il est cependant dangereux de s'en servir, car le dieu araignée déteste abandonner son tissage éternel.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : tous ceux qui tombent dans la toile d'Atlach Nacha sont aussitôt pris au piège. Pour s'en sortir, ils doivent confronter leur FOR à la FOR de 30 de la toile sur la Table de Résistance (il est possible de se mettre à plusieurs pour libérer une personne). Sinon, tôt ou tard, Atlach-Nacha viendra se repaître de ces proies.

Atlach-Nacha projette de la toile ou mord. Dans ce second cas, il injecte instantanément à sa proie un poison paralysant qui l'immobilise et la rend incapable de se défendre ou même de bouger. Il suce ensuite ses fluides corporels, lui faisant perdre 1D6 points de FOR par round. Une fois que la FOR de la victime est réduite à 0, elle meurt. Si on la sauve avant qu'elle ne perde la vie, elle récupère lentement, à la cadence de 1D4 points de FOR par mois. Pendant toute cette phase de guérison, ses points de Vie ne peuvent jamais dépasser son score en FOR.

Atlach-Nacha, le Dieu Araignée

FOR 30	CON 75	TAI 25	INT 15	POU 30
DEX 25	Déplacement 15			PV 50

Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Lancer de la toile 80 %, enchevêtrement dans une toile de FOR 30.
Morsure 60 %, pénètre au travers de toute armure et injecte un venin paralysant.



Armure : 12 points de chitine et de fourrure. Lorsque ses points de Vie sont réduits à 0, Atlach-Nacha s'enfuit pour se réfugier dans un repaire secret où il attend que ses blessures guérissent.

Sortilèges : tous les sortilèges de contact.

Perte de Santé Mentale : voir Atlach-Nacha fait perdre 1/1D10 points.

Autres Dieux Inférieurs, Dieux Extérieurs

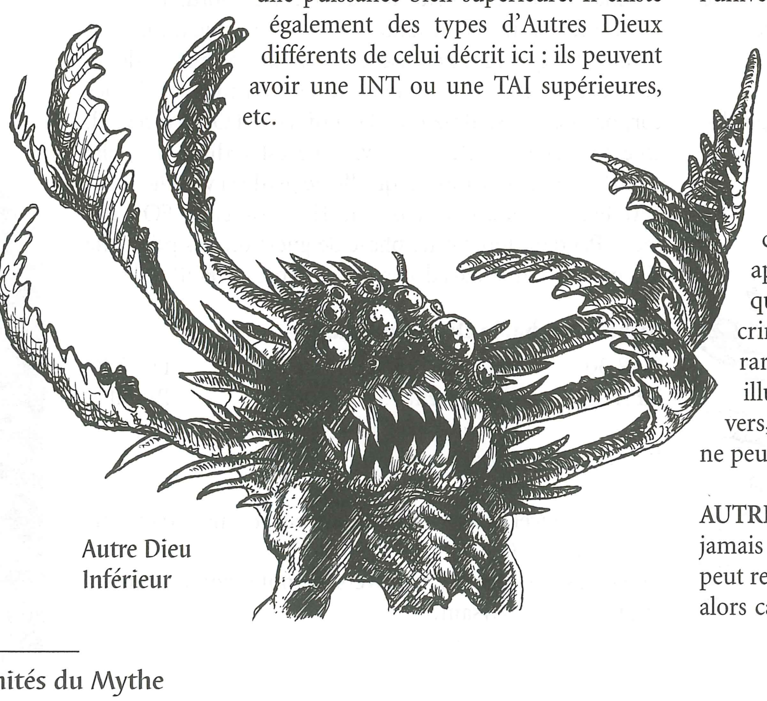
"Aux rythmes de cette musique dansent absurdement, lentement, lourdement et maladroitement les gigantesques Dieux Ultimes et les Autres Dieux dénués d'esprit, aveugles et sans voix, ces dieux ténébreux dont l'âme et le messager est Nyarlathotep, le Chaos Rampant."

— H.P. Lovecraft "À la Recherche de Kadath".

En plus des compagnons d'Azathoth qui possèdent un nom, il existe un groupe de divinités apparemment secondaires ou qui ont tout du moins une importance moindre : les Autres Dieux Inférieurs. Ils font partie des êtres qui dansent autour du Sultan des Démons, aux côtés de nombreuses déités adorées dans divers endroits. Ils ont la faculté de se reproduire et de donner naissance à de monstrueuses larves qui, en grandissant, deviennent de nouveaux dieux.

CULTE : seuls des cultes mineurs leur sont consacrés et il appartient au Gardien de leur trouver un nom. Bien que la plupart soient tout aussi stupides que leur maître Azathoth, ils sont également moins puissants, ce qui les rend moins dangereux à fréquenter. Leurs adorateurs peuvent obtenir leur protection et parviennent même parfois à leur faire accomplir, sans qu'ils en aient conscience, des tâches pour leur propre bénéfice.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : comme la plupart de ces divinités sont — au moins en partie — différentes les unes des autres, leurs pouvoirs et leurs modes d'attaques varient. Il incombe donc au Gardien de les définir selon ses besoins. Lorsqu'ils agissent en conjonction avec leurs maîtres, les Autres Dieux Inférieurs déploient cependant une puissance bien supérieure. Il existe également des types d'Autres Dieux différents de celui décrit ici : ils peuvent avoir une INT ou une TAI supérieures, etc.



Autre Dieu Inférieur

AUTRES DIEUX INFÉRIEURS, divinités mineures

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D20	42
CON	1D100+20	70-71
TAI	1D100+50	100-101
INT	0	0
POU	1D100	50-51
DEX	1D10	5-6
Déplacement moyen 1D8-1		PV environ 85-86

Bonus aux dommages moyen : 8D6.

Arme : Écrasement 60 %, dommages équivalant au bd.

Armure : généralement aucune. Mais lorsqu'un Autre Dieu Inférieur voit ses points de Vie réduits à 0, il se dissipe, mais ne meurt pas pour autant.

Sortilèges : tous les Autres Dieux Inférieurs sont capables d'invoquer des serviteurs et des esclaves. Chacun dispose d'au moins un serviteur qui lui est soumis et qui est susceptible de venir lui porter secours. Ils ne connaissent pas d'autres véritables sortilèges — leur nature intrinsèque étant suffisamment puissante — et ne peuvent donc pas en enseigner à leurs disciples.

Perte de Santé Mentale : voir un Autre Dieu Inférieur fait perdre 1/1D20 points.

Azathoth, Dieu Extérieur

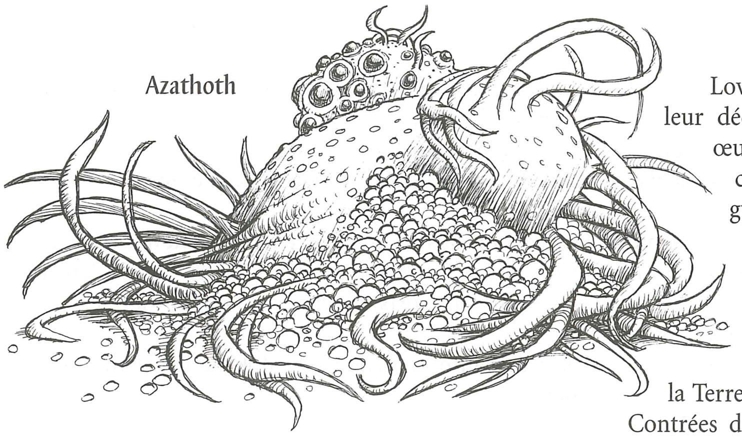
"Dans cet ultime abîme du plus grand désordre où les chimères et les blasphèmes sont le centre de toute infinité, l'illimité Azathoth, ce sultan des démons dont aucune bouche n'ose dire le nom à voix haute, se goinfre au milieu des battements sourds et insensés d'abominables tambours et des faibles lamentations monotones d'exécrables flûtes, au cœur de cavités inconcevables et sombres qui s'ouvrent au-delà du temps."

— H.P. Lovecraft, "À la Recherche de Kadath".

Azathoth est le maître des Dieux Extérieurs. Il existe depuis le commencement des temps et réside au centre de l'univers, au-delà des limites de l'espace-temps normal. Là, son corps amorphe se contorsionne sans cesse au son de la mélopée monotone d'une flûte, accompagné dans sa folle danse par d'autres dieux. Nyarlathotep veille toujours à exaucer ses moindres désirs.

CULTE : aucun culte régulier n'est voué à Azathoth, car ce dieu est incapable de gratitude. Son invocation est en principe toujours accidentelle et apporte invariablement désastre et horreur à ceux qui l'ont involontairement réalisée. Seuls des fous criminels peuvent adorer une telle aberration. Ses rares disciples ont cependant, de temps à autre, des illuminations concernant la véritable nature de l'univers, ses origines et sa raison d'être. Mais ces révélations ne peuvent être comprises que par d'autres déments.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Azathoth ne se déplace jamais sans un flûtiste et 1D10-1 Autres Dieux Inférieurs. Il peut ressentir de l'irritation après avoir été invoqué et il est alors capable de passer sa colère sur tout ce qui l'entoure.


Azathoth

Les chances pour que cela se produise sont de 100 % moins 10 % par Autre Dieu qui l'accompagne, et moins 5 % par point de Magie qu'a dépensé l'invocateur pour lui faire conserver sa sérénité. Si Azathoth se fâche, il grandit jusqu'à atteindre sa véritable stature. Au cours du premier round où il attaque, il se met littéralement à bourgeonner et ses pseudopodes ont une portée de 50 mètres. Cette portée passe à 100 mètres au deuxième round, puis à 200 mètres au troisième, etc. (elle double à chaque round).

Il y a aussi des chances pour qu'Azathoth reparte spontanément. Elles sont de 10 % à chaque round, moins 1 % par Autre Dieu Inférieur venu avec lui.

Quand Azathoth ravage une zone d'un rayon correspondant à la longueur de ses pseudopodes, elle est totalement dévastée, couverte de rochers brisés, de mares d'eau alcaline et d'arbres brisés. Les investigateurs ne sont blessés que s'ils sont touchés par un pseudopode.

AZATHOTH, Monstrueux Chaos Nucléaire

FOR/	CON 300	TAI Variable	INT 0	POU 100
DEX/	Déplacement 0			PV 300

Arme : Pseudopode* 100 % ou moins, 1D100 points de dommages + corrosion.

** Chaque round, une fois que tous les autres combattants ont terminé leurs actions, Azathoth frappe avec 1D6 pseudopodes. Leurs chances de toucher dépendent de leur nombre :*

1 = 100 %	*3 = 33 %*	*5 = 20 %*
2 = 50 %	*4 = 25 %*	*6 = 16 %*

Il est impossible d'Esquiver ces appendices qui peuvent attaquer simultanément plusieurs personnes.

Armure : aucune, mais si Azathoth n'a plus de points de Vie, il repart et peut revenir au bout de 1D6 heures avec son plein potentiel de points de Vie. Un Signe des Anciens lui inflige 3D6 points de dommages, mais le symbole est ensuite inutilisable.

Sortilèges : à l'instar d'une bonne partie de l'univers, tous les Autres Dieux Inférieurs sont soumis à la volonté d'Azathoth. Heureusement, il a une INT de 0 !

Perte de Santé Mentale : voir Azathoth fait perdre 1D10/1D100 points.

Bast, Dieu Très Ancien

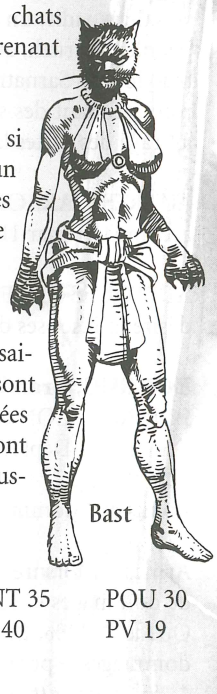
"Beauté, froideur, distance, méditation, suffisance, insoumission ; quel animal pourrait prétendre incarner ces qualités avec une perfection aussi manifeste que celle du chat, cet être insaisissable ?"

— H.P. Lovecraft, "Des Chats et des Chiens".

Lovecraft aimait les chats, il est donc normal que leur déesse occupe une place privilégiée dans son œuvre. Bast est représentée sous la forme d'un chat ou d'une femme à tête de chat. Dans l'Égypte antique, elle était souvent montrée tenant un sistre dans la main droite, une égide surmontée d'une tête de lion dans la main gauche, et portant un petit sac accroché au bras gauche. On l'appelait également Bastet ou Ubasti. Son pouvoir est peut-être limité à la Terre et à ses domaines oniriques, car les félins des Contrées du Rêve de Jupiter se montrent inamicaux à l'égard des chats terriens.

CULTE : Bast a été la déesse de Bubastis, une ville de l'Égypte antique. Sa religion s'est répandue jusqu'en Italie et on en a retrouvé des traces dans certaines villes romaines importantes, dont Pompéi. À l'époque, quand elle faisait l'objet d'un culte ardent, elle était considérée à la fois comme une divinité domestique et comme une déesse léonine de la guerre. Ses adorateurs lui vouaient toujours une grande affection. Elle n'a plus avoir les faveurs de l'Humanité, mais elle ne s'en soucie probablement pas : tous les chats l'adorent sans aucun doute au fond de leur cœur sauvage.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : à l'instar des autres Dieux Très Anciens, Bast prend rarement des initiatives. Néanmoins, elle peut, en de rares occasions, se venger de celui qui s'est montré d'une cruauté remarquable envers les chats. Dans ce cas, elle agit généralement par l'intermédiaire de ses serviteurs félins. S'ils ne parviennent pas à surmonter les difficultés qu'ils rencontrent, il lui arrive d'intervenir en personne. Elle est alors toujours accompagnée d'une troupe de félins — des chats domestiques pour la plupart — comprenant au moins une lionne ou une tigresse.


Bast

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : si elle est contrainte de prendre part à un combat, Bast transforme ses bras et ses mains délicates en noueuses pattes de lionne qu'elle utilise comme des armes.

Chaque round, elle peut attaquer avec ses griffes et ses crocs. Quelle que soit l'armure dont est revêtu son adversaire, les effets des coups qu'elle porte ne sont pas amoindris. Les blessures ainsi infligées continuent à saigner, tant qu'elles ne sont pas soignées par magie ou par un jet réussi en Médecine.

BAST, Déesse des Chats

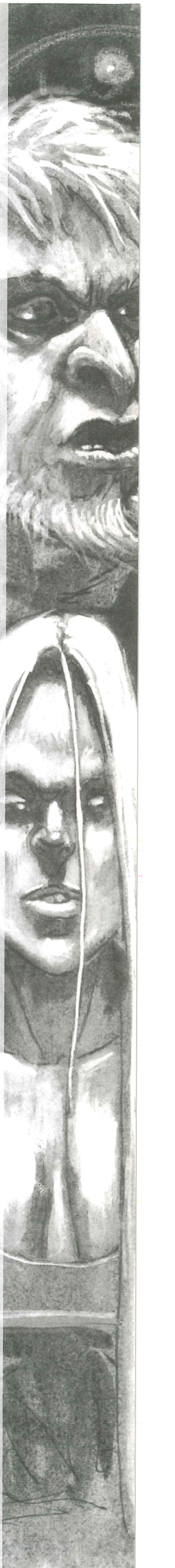
FOR 48	CON 25	TAI 12	INT 35	POU 30
DEX 45	APP 21	Déplacement 40		PV 19

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Griffes 100 %, 1D8 points de dommages + 3D6
Morsure 100 %, 1D10 points de dommages

Armure : aucune armure naturelle, mais voir les sortilèges détaillés ci-dessous.

Compétences : Discrétion 100 %, Esquive 100 %, Se Cacher 100 %, Suivre une Piste 100 %.



Sortilèges : parmi tous ses pouvoirs, Bast peut :

(1) commander à volonté tous les félins, où qu'ils se trouvent dans le monde. Elle peut appeler à l'aide autant de chats qu'elle désire, mais ils doivent alors se déplacer par leurs propres moyens pour la rejoindre.
(2) soigner les blessures qui ont été infligées à elle-même ou à un chat en dépensant 1 point de Magie par point de dommages.
(3) esquiver 3 attaques par round, tout en ayant la possibilité d'attaquer avec ses Griffes et sa Morsure.

Perte de Santé Mentale : voir Bast ne fait pas perdre de points.

Bokrug, Grand Ancien

"Ils avaient pour divinité une idole de pierre verte comme la mer, taillée à l'image de Bokrug, le grand lézard aquatique, qu'ils vénéraient en des danses horribles lorsque la lune, en son plein, était gibbeuse."

— H.P. Lovecraft, "La Malédiction de Sarnath".

Bokrug est une créature bleu-vert, ressemblant à un iguane de quatre mètres de long. Ses écailles ont un aspect métallique et ses yeux irradient une vive lueur d'un jaune verdâtre. Des filaments sensitifs attachés à sa mâchoire inférieure remplacent les fanons que l'on trouve sur les vrais iguanes. Il possède des pattes palmées et une queue aplatie qui lui permet de se déplacer aisément en nageant.

CULTE : Bokrug est l'un des rares Grands Anciens à résider dans les Contrées du Rêve. Les grotesques Êtres d'Ib — qui furent anéantis par les hommes de Sarnath — lui vouaient, jadis, un culte. Ile est aujourd'hui adoré par le peuple d'Ilarnek, qui lui attribue — à juste titre — la destruction de Sarnath. Il est capable de contenir son courroux pendant des siècles... bien que sa furie destructrice ait rayé des cartes la puissante Sarnath en une seule nuit.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Bokrug est toujours accompagné par 1D100 fantômes d'Ib.

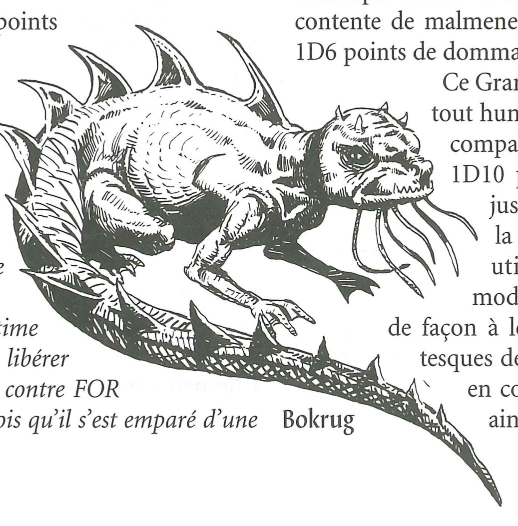
ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Bokrug peut, s'il le désire, utiliser ses deux armes à chaque round de combat.

BOKRUG, Grand Ancien

FOR 30	CON 65	TAI 25	INT 10	POU 24
DEX 20	Déplacement 18			PV 45

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Morsure* 80 %, 3D6 points de dommages + 2D6.
Queue** 80 %, 2D6 points de dommages + prise + 2D6.
** Si cette attaque réussit, Bokrug ne lâche pas prise et il absorbe 3D6 points de Vie supplémentaires tous les rounds suivants, jusqu'à ce que sa victime ait été complètement avalée.*
*** Si cette attaque réussit, la victime est immobilisée et ne peut se libérer qu'en réussissant un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Une fois qu'il s'est emparé d'une victime, Bokrug peut ensuite la jeter au loin, la mordre ou se contenter de la tenir.*


Bokrug

Armure : 9 points d'épaisse peau écailleuse.

Sortilèges : tous les sorts de contact + Réveiller les Fantômes d'Ib (1D10 fantômes par point de Magie dépensé) + de nombreux sorts mineurs au choix du Gardien.

Perte de Santé Mentale : voir Bokrug fait perdre 0/1D8 points.

Chaugnar Faugn, Grand Ancien

"Ses oreilles étaient membraneuses et ornées de tentacules, sa trompe se terminait par un gros disque évasé d'au moins trente centimètres de diamètre... Ses membres supérieurs étaient fortement repliés au niveau du coude et ses mains — car cette chose avait des mains humaines — reposaient, paumes vers le haut, sur son giron. Ses épaules étaient larges et carrées. Sa poitrine et son énorme bedaine formaient des protubérances qui caparaçonnaient son tronc."

— Frank Belknap Long, "The Horror from The Hills".

Chaugnar Faugn repose dans une caverne des montagnes d'Asie, gardée jour et nuit par des esclaves sous-humains — à peine humanoïdes — qui exécutent des rites tellement immondes que personne n'a jamais osé les décrire. La plupart du temps, Chaugnar Faugn se tient immobile sur son piédestal, telle une statue grotesque. Selon les légendes, un jour, un "Acolyte Blanc" viendra pour l'emmener vers une nouvelle terre.

CULTE : principalement adoré par le peuple Tcho-Tcho du Plateau de Tsang, Chaugnar Faugn possède aussi plusieurs cultes épars chez les humains de l'Asie centrale. Certains d'entre eux ont commencé à se répandre, comme Le Sang, qui s'est implanté à Montréal, au Canada, pendant le XVIII[e] siècle.

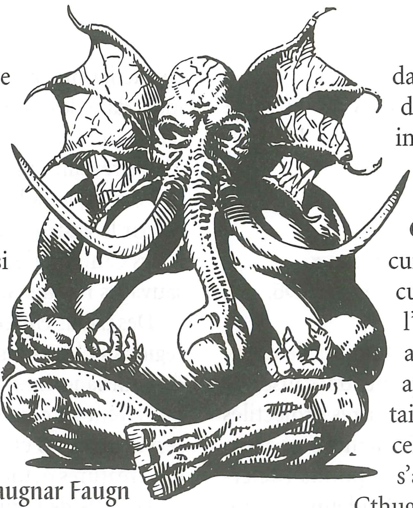
AUTRES CARACTÉRISTIQUES : la nuit, il lui arrive de s'animer et de se repaître de divers sacrifices... ou de toute personne présente. Il peut, cependant, descendre de son piédestal à n'importe quel moment pour anéantir d'éventuels incroyants qui auraient eu l'audace de s'introduire dans son domaine. Il se sert alors du groin circulaire qui orne l'extrémité de sa trompe pour sucer le sang de ses victimes.

Il y a toujours 5 % de chances pour que le Grand Ancien libère une proie particulièrement brave, dont le joueur s'est attiré l'admiration du Gardien par ses qualités d'interprétation. S'il n'a pas très faim, Chaugnar Faugn se contente de malmener ses adversaires en leur infligeant 1D6 points de dommages.

Ce Grand Ancien a le pouvoir d'hypnotiser tout humain de son choix pour en faire son compagnon. Le malheureux perd alors 1D10 points de Santé Mentale par jour, jusqu'à sombrer définitivement dans la démence. La nuit, Chaugnar Faugn utilise son disque/groin pour lui modifier la forme du nez et des oreilles de façon à les transformer en caricatures grotesques de ses propres nez et oreilles. Il reste en contact télépathique avec lui et peut ainsi lui communiquer facilement ses

ordres. Quand aucune autre victime n'est disponible, le Grand Ancien se rabat occasionnellement sur son compagnon et lui suce 1 point de CON chaque fois qu'il en éprouve l'envie.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : si Chaugnar Faugn perd plus de 90 points de Vie, il devient inerte et sans vie. Selon la disposition des étoiles à ce moment-là, il faudra des mois, des décennies — voire des siècles — de rituels et de sacrifices pour le ramener à la vie.



Chaugnar Faugn

CHAUGNAR FAUGN, l'Horreur des Collines

FOR 65	CON 140	TAI 40	INT 25	POU 35
DEX 30	Déplacement 70			PV 90

Bonus aux dommages : +6D6.

Armes : Crise Cardiaque* 100 %, dommages au choix du Gardien.
Émission Psychique 100 %, la victime rêve de Chaugnar Faugn au temps de sa grandeur, et si elle est de nature sensible, ces rêves peuvent devenir obsessionnels.
Hypnotiser un Sacrifié** 100 %, oblige la victime à s'offrir en sacrifice à Chaugnar Faugn.
Prise 80 %, saisit la victime et l'immobilise pour la mordre.
Morsure et absorption 100 %, 1D6 points de dommages par round.
** Pour parer cette attaque, la personne visée doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON; si ce jet est réussi, elle doit encore réussir un second jet pour éviter de perdre 1D6 points de Vie et de s'évanouir.*
*** La victime peut rompre cette transe en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa CON.*

Armure : aucun instrument mécanique ou arme enchantée ne peut faire de mal à Chaugnar Faugn; il résiste, en outre, aux armes capables d'empaler grâce à sa peau hyper dense qui absorbe 10 points de dommages par attaque; il est capable d'affronter pendant au moins 15 minutes les puissances les plus redoutables avant de se désincarner.

Sortilèges : Contacter Chaugnar Faugn, Malédiction de Chaugnar Faugn, Invoquer/Lier un Frère de Chaugnar Faugn + tout autre sortilège que le Gardien estime approprié.

Perte de Santé Mentale : voir Chaugnar Faugn inerte fait perdre 0/1D6 points; lorsqu'il est actif, perte de 1D4/2D6+1 points. Voir un compagnon "muté" coûte 1/1D6 points.

Cthugha, Grand Ancien

"Mais, bien que nous nous soyons abrité les yeux, il nous fut impossible de ne pas voir les grandes formes amorphes qui quittaient cet endroit maudit pour s'élever vers le ciel, ni l'être d'une taille tout aussi imposante qui planait tel un nuage de feu vivant."

— August Derleth, "The Dweller in Darkness".

Cthugha ressemble à une énorme masse de matière enflammée dont la forme change constamment. Il réside dans les parages de l'étoile Fomalhaut, d'où il est possible de le faire venir par invocation. Il est le plus obscur et le plus lointain des Grands Anciens.

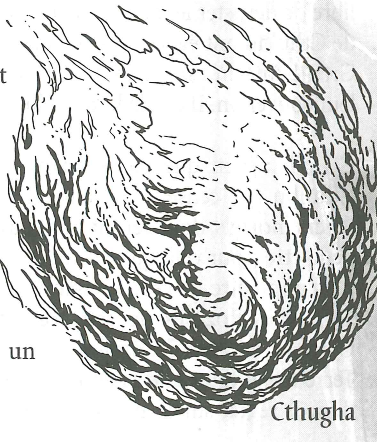
CULTE : Cthugha ne fait l'objet d'aucun culte, bien qu'il ait existé quelques cultes du feu dans le passé, comme l'Église de Melkarth dans la Rome antique. Il a à son service des êtres appelés Vampires de Feu, qui, selon certains ouvrages, seraient dirigés par un certain Fthagghua… mais peut-être ne s'agit-il là que d'un autre nom désignant Cthugha.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Cthugha possède les mêmes pouvoirs télépathiques que les autres Grands Anciens, mais comme il n'a jamais établi de contact de ce type avec les humains, il est donc indispensable de l'invoquer pour traiter avec lui.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : *Attaque incendiaire automatique* : lorsque Cthugha est invoqué, il est toujours suivi de 1D100x10 Vampires de Feu, dont la tâche première consiste à embraser toute la région environnante. Le Grand Ancien, pour sa part, flotte au-dessus de ses invocateurs, dévastant et carbonisant les alentours. Les humains qui se trouvent dans la zone ainsi ravagée subissent, évidemment, certains effets dus à la chaleur, et ce, dès le round suivant son apparition. Chaque round, il leur faut effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois leur CON. Dès qu'ils en ratent un, ils subissent automatiquement 1 point de dommages par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le seul moyen de sortir vivant d'une telle situation consiste à fuir la zone concernée, un cercle d'un diamètre de 2D10 x 20 mètres. Cthugha et ses sbires ne repartent jamais avant d'avoir entièrement dévasté ladite zone, à moins d'y être contraints par un sort approprié.

Attaque avec les pseudopodes : chaque round, Cthugha est capable d'extraire de sa masse informe 1D4 pseudopodes qu'il emploie, soit comme des fouets, soit pour saisir ses victimes.

Attaque par jet de flammes : Cthugha peut aussi littéralement "vomir" des flammes. Elles ont une portée de 150 mètres et affectent une zone-cible de 20 mètres de diamètre. Toute personne se trouvant dans cette zone doit alors résister avec sa CON au POU de Cthugha sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle se voit infliger un nombre de points de dommages équivalant au POU du Grand Ancien. Sinon, elle encaisse quand même la moitié des dégâts normalement délivrés… ce qui ne fait généralement pas une grande différence. Aucune armure n'est efficace contre cette attaque, néanmoins il est possible de se réfugier derrière un mur ou un abri quelconque.



Cthugha



CTHUGHA, la Flamme Vivante

FOR 80	CON 120	TAI 140	INT 28	POU 42
DEX 21	Déplacement 0 (dérive dans les airs)			PV 130

Bonus aux dommages : 13D6.

Armes : Jet de flamme 60 %, dommages spéciaux.
Pseudopode 40 %, 1D6 points de dommages + 13D6.

Armure : (1) toute arme blanche subit 14 points de dommages magiques par round, avant même de causer le moindre mal à Cthugha. (2) Les balles et autres projectiles sont littéralement liquéfiés avant de l'atteindre et leurs dommages normaux sont diminués de 14 points (déterminez-les et soustrayez 14 au résultat). Évidemment, un résultat inférieur à 0 est équivalant à 0.

Sortilèges : Cthugha connaît tous les sorts relatifs aux entités du feu et à lui-même.

Perte de Santé Mentale : voir Cthugha fait perdre 1D3/1D20 points.

Cthulhu, Grand Ancien

"Un monstre à la silhouette vaguement anthropoïde, avec une tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tentacules, un corps écailleux d'une grande élasticité, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures, et de longues et étroites ailes dans le dos. Cette chose... était d'une corpulence presque boursouflée... Elle apparut au moment où elle faisait glisser son immensité verte et gélatineuse par l'ouverture noire... Une montagne s'était mise en marche et progressait en trébuchant."

— H.P. Lovecraft, "L'Appel de Cthulhu".

Le corps de Cthulhu n'a pas de forme bien définie. Le Grand Ancien peut en effet le modifier à volonté, y ajoutant de nouveaux membres, en résorbant d'autres, agrandissant ses ailes et rétrécissant son torse pour voler, ou encore allongeant démesurément l'une de ses pattes pour palper un long couloir étroit. Néanmoins, son apparence générale n'est jamais totalement différente de la description qui a été donnée de lui. Ainsi, s'il est capable d'agrandir considérablement ses ailes, il lui est impossible de les résorber complètement. Toutes les formes qu'il revêt sont reconnaissables, même si elles sont parfois un peu caricaturales.

Cthulhu réside au sein de l'antique cité de R'lyeh la noire, qui est engloutie dans les profondeurs du Pacifique. Il repose dans un état de vie suspendue, mais il est dit, qu'un jour, la ville s'élèvera au-dessus de flots et qu'il sera alors libre de dévaster le monde. D'autres représentants de la race de Cthulhu ont également été inhumés dans R'lyeh, mais le Grand Ancien est, de toute évidence, leur grand prêtre et leur souverain. Il est de loin le plus puissant d'entre eux.

CULTE : bien que plongé dans un sommeil millénaire, Cthulhu est censé avoir envoyé des rêves effroyables à divers mortels, dont certains ont basculé dans la folie. C'est peut-être pour cela que son culte est le plus répandu et le plus populaire de ceux consacrés aux Grands Anciens sur Terre. Les dogmes de cette religion sont les suivants : Cthulhu est venu des étoiles avec son peuple. Il a édifié sur Terre une grande cité à l'époque préhistorique — R'lyeh — d'où il régna sur le monde. Mais, quand la position des constellations a changé, tandis que leur continent s'abîmait dans les flots, les habitants et leur ville ont sombré dans un sommeil proche de la mort, dont ils attendent d'être réveillés par leurs adorateurs. Quand R'lyeh surgira de l'océan, les adeptes de Cthulhu devront s'y rendre pour ouvrir le vaste portail noir derrière lequel repose leur dieu. Alors Cthulhu s'éveillera pour se livrer, avec ses fidèles, à de sauvages réjouissances de par le monde.

Des tribus entières adorent Cthulhu, depuis les Inuits des régions polaires jusqu'aux peuplades dégénérées des marais de Louisiane. Il est tout particulièrement vénéré par les gens qui vivent au contact de la mer. Il dispose de deux races de serviteurs : des êtres connus sous le nom de "Profonds" et des créatures octopoïdes que l'on croit être ses Larves.

Le culte de Cthulhu trouve ses origines dans notre préhistoire et possède de nombreuses variantes. Cthulhu lui-même est connu sous divers autres noms, dont la plupart ont des consonances voisines : *Tulu* ou *Thu Thu.*

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : bien que plongé dans un sommeil millénaire, Cthulhu est réputé pour envoyer des rêves horribles aux mortels, dont certains ont sombré dans la folie.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : si les investigateurs sont assez malchanceux pour rencontrer Cthulhu, chaque round, 1D3 d'entre eux connaissent rapidement une mort hideuse entre ses pattes flasques. Si sa tête est assez proche d'eux (si, par exemple, Cthulhu vient à sortir d'un vaste trou creusé dans le sol ou se penche sur eux), ils sont également attaqués par ses tentacules faciaux. Ceux-ci capturent 4 personnes par round et peuvent s'introduire dans des ouvertes de dimensions réduites.

Si, à un moment donné, Cthulhu n'a plus de points de Vie, il explose et se dissipe en une écœurante brume verdâtre qui commence aussitôt à reprendre sa forme originelle. Il lui suffit alors de 1D10+10 minutes pour se reconstituer et régénérer ses 160 points de Vie.

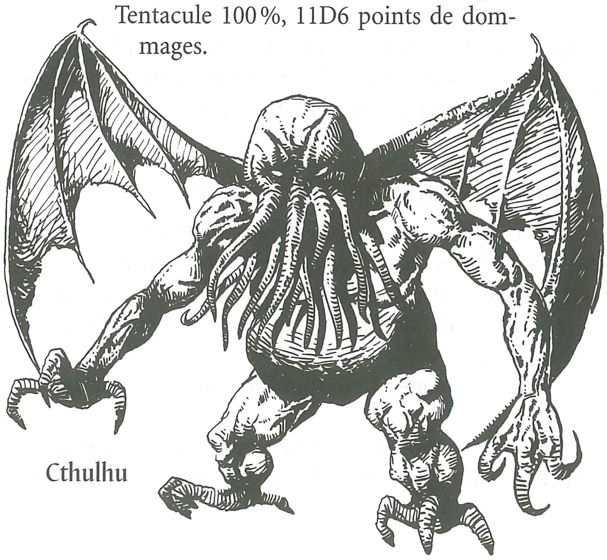
Cthulhu parvient toujours à se saisir des avions ou engins similaires susceptibles de lui faire du mal.

GRAND CTHULHU, Maître de R'lyeh

FOR 140	CON 110	TAI 210	INT 42	POU 42
DEX 21	Déplacement 24 en marchant/20 en nageant/16 en volant			PV 160

Bonus aux dommages : +21D6.

Armes : Griffes 100 %, 1D6 points de dommages + 21D6.
Tentacule 100 %, 11D6 points de dommages.



Cthulhu

Armure : 21 points de graisse et de muscles extraterrestres. Cthulhu a en plus la capacité de régénérer 6 points de Vie par round.

Sortilèges : Cthulhu connaît des centaines de sortilèges, à l'exception de Contacter Nodens et Invoquer/Lier une Maigre Bête de la Nuit. Les seuls sortilèges qu'il est susceptible d'enseigner à ses serviteurs, par le biais de rêves terrifiants, sont Contacter les Profonds et Contacter Cthulhu.

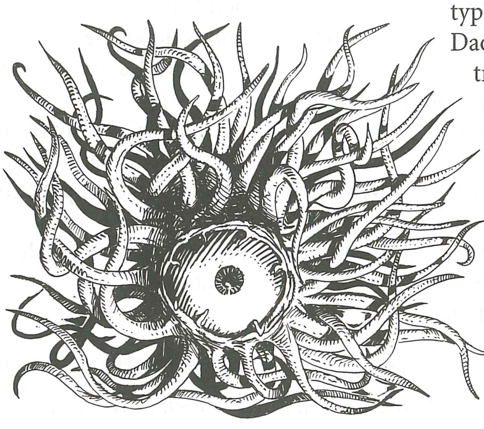
Perte de Santé Mentale : voir Cthulhu fait perdre 1D10/1D100 points.

Cyaegha, Grand Ancien

"Ils virent que c'était un œil gigantesque qui les fixait intensément. Les cieux s'ouvrirent alors autour de cet œil et leurs profondes fissures déversèrent des flots d'obscurité plus sombres encore que la nuit, qui prirent progressivement la forme de longs tentacules visqueux et pendants… Quelque chose se découpait sur le ciel ténébreux, quelque chose qui possédait des tentacules obscurs et un œil dont émanait une lueur verdâtre."

— Eddy C. Bertin, "Darkness, My Name Is".

Cyaegha est une énorme masse noire, dotée d'un gros œil vert de forme sphérique. Il est toutefois possible que ce Grand Ancien ait la forme d'un gros œil entouré d'un foisonnement de longs tentacules.



Cyaegha

CULTE : Cyaegha est adoré par les habitants d'un petit village qui a été édifié juste au-dessus du lieu où il repose, dans une région retirée d'Allemagne occidentale. Ses adeptes pratiquent des sacrifices humains, mais le Grand Ancien n'a que faire d'être adoré, bien qu'il attende avec impatience le jour de sa libération.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : si Cyaegha est libéré, il se laisse dériver au-dessus d'une région qu'il inspecte attentivement, puis il choisit au hasard des objectifs qu'il écrase et tord avec ses tentacules.

Chaque round, Cyaegha peut attaquer avec 1D10 de ces appendices.

CYAEGHA, Grand Ancien

FOR 80	CON 120	TAI 200	INT 20	POU 35
DEX 14	Déplacement 25 en volant			PV 160

Bonus aux dommages : +0.

Arme : Tentacule 100 %, 8D6 points de dommages.

Armure : aucune. Les armes capables d'empaler ne lui infligent que le minimum de dommages possible. Lorsque Cyaegha a perdu tous ses points de Vie, il se retire sous terre.

Sortilèges : tous les sortilèges d'Appel et de Contact, au choix du Gardien.

Perte de Santé Mentale : voir Cyaegha fait perdre 1D10/1D100 points.

Daoloth, Dieu Extérieur

"Pas informe, mais si complexe que l'œil ne pouvait y discerner une forme descriptible. C'était des hémisphères et du métal brillant, reliés par de longues tiges de plastique. Ces dernières étaient d'un gris mat, de telle sorte qu'on ne pouvait distinguer laquelle était la plus proche ; elles se mêlaient en une masse opaque de laquelle émergeaient des cylindres. Alors qu'il regardait, il eut la curieuse sensation que des yeux brillaient entre les tiges mais, où que son regard se posât, il ne voyait rien que l'espace qui les séparait."

— J. Ramsey Campbell, "The Render of The Veils".

Étrange entité géométrique, Daoloth ne paraît pas être particulièrement malfaisant. Il réside quelque part au-delà de notre univers mais peut y être invoqué.

CULTE : Daoloth est adoré sur Yuggoth et sur d'autres mondes extraterrestres, mais il n'a pas de culte sur Terre. Ses prêtres-astrologues sont capables de voir dans le passé et l'avenir, et ainsi de percevoir l'évolution des objets au cours des âges. Ils reçoivent en outre la faculté de se déplacer dans d'autres dimensions et de contempler d'autres types de réalités. Le simple fait de voir Daoloth produit déjà des effets désastreux, car la vision des contours de la divinité provoque rapidement la folie.

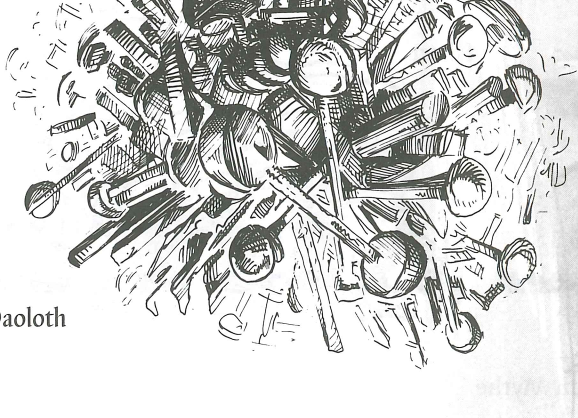
Les rares adeptes humains de Daoloth ne l'invoquent que dans l'obscurité la plus absolue.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : la simple présence de Daoloth au sein de l'humanité est génératrice de désastres. Si ce dieu n'est pas soigneusement confiné au centre d'un cercle magique quelconque, il se développe et engloutit tous ceux qui l'entourent. Les victimes ainsi avalées sont instantanément envoyées dans des mondes et des dimensions aussi obscurs que lointains, dont elles reviennent rarement.

Daoloth se déplace d'une façon inhabituelle, soit en s'élargissant, soit en se glissant au travers des dimensions. Il grandit à la cadence de 8 mètres de rayon par round et poursuit son développement jusqu'à ce qu'il atteigne la taille qu'il désire.

Daoloth, Celui qui Enlève les Voiles

FOR/	CON 100	TAI var.	INT 50	POU 70
DEX 30	Déplacement 8			PV 100



Daoloth



Bonus aux dommages : inapplicable.

Arme : Engloutissement (succès automatique), expédie la victime dans une autre dimension.

Armure : tout ce qui touche Daoloth est aussitôt transporté dans une autre dimension. Certains sortilèges (au choix du Gardien) peuvent éventuellement lui infliger des dommages.

Sortilèges : Daoloth connaît toutes sortes de sortilèges, y compris tous ceux permettant de voir ou de voyager dans d'autres mondes, plans d'existence et dimensions.

Perte de Santé Mentale : voir Daoloth fait perdre 1D10/1D100 points au cours du premier round. Ensuite, la vision du dieu fait automatiquement perdre 1D10 points par round.

Eihort, Grand Ancien

"Puis une chose pâle bougea dans le puits et sortit péniblement de l'obscurité, une chose ovale et bouffie supportée par des myriades de jambes décharnées. Des yeux se formèrent à la surface de l'être et le regardèrent."

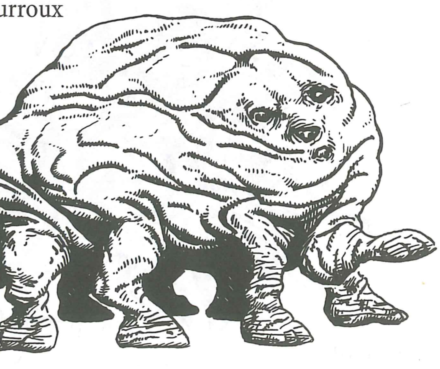
— Ramsey Campbell, "Before The Storm".

Eihort vit dans un vaste labyrinthe souterrain, loin sous la Vallée de la Severn, en Angleterre.

CULTE : les seuls cultes d'Eihort connus se trouvent dans la Vallée de la Severn, en particulier dans les villes de Brichester et de Camside. Le plus souvent, c'est un groupe d'humains déments, dirigé par plusieurs Larves d'Eihort qui ont pris la forme d'un simulacre d'humain.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : *Le Marché d'Eihort* : lorsqu'il accule une victime, il lui propose toujours un marché qu'elle ne peut refuser sous peine de mort. Si elle veut survivre, elle est obligée d'accepter que le Grand Ancien implante dans son corps une larve immature qui lui donne des cauchemars sans cesse plus redoutables pour son équilibre psychologique (perte de 1D4 points de Santé Mentale, gain de 1D3 points en Mythe de Cthulhu). Au fur et à mesure de son développement, la larve lutte pour prendre le contrôle du corps de son hôte. Après 1D100 mois, ce combat atteint son apogée lorsque de terrifiantes visions ravagent le cerveau du malheureux. La larve déchire alors son "corps d'accueil" pour en émerger et entreprendre une existence autonome. Inutile de préciser qu'il est impossible de survivre à ça...

Larve d'Eihort : ce sont de petites créatures rondes et blanchâtres, en forme d'asticot ou d'araignée, qu'il est facile de tuer. Leur destruction systématique risque toutefois de provoquer le courroux d'Eihort. Dès qu'elles ont quitté leur hôte, elles partent se cacher pour attendre le jour où les Grands Anciens fouleront de nouveau le sol de notre planète. Ce jour-là, elles se transformeront en répliques "miniatures" de leur père. Les larves ne sont ni intelligentes ni agressives, elles sont néanmoins parfaitement capables de grignoter jusqu'aux os des victimes contraintes à l'immobilité. Un groupe de Larves d'Eihort peut ainsi faire perdre 1 point de Vie à un personnage sans défense en 1D10 minutes.



Eihort



EIHORT, Dieu du Labyrinthe

FOR 44	CON 80	TAI 50	INT 25	POU 30
DEX 12	Déplacement 8/1 en creusant			PV 65

Bonus aux dommages : +5D6.

Armes : Écrasement 85 %, 5D6 points de dommages à tout ce qui se trouve dans un rayon de 3 mètres.
Morsure 70 %, 5D3 points de dommages + venin paralysant de TOX 15.

Armure : aucune. Les attaques physiques n'infligent que des dommages minimums. Eihort régénère en outre 3 points de Vie par round de combat. Quand il n'a plus de points de Vie, ses "restes" s'infiltrent dans le sol et il récupère dans les profondeurs de la Terre.

Sortilèges : Trou de Mémoire, tous les sorts de Contact des Divinités, Création de Portail, Invoquer/Contrôler un Chthonien, Invoquer/Contrôler une Goule.

Perte de santé Mentale : voir Eihort fait perdre 1D6/1D20 points.

Ghatanothoa, Grand Ancien

"Rien de ce que je pourrais dire ne sera jamais capable de laisser entrevoir la répugnante horreur, impie, non humaine, extragalactique, et la malfaisance haïssable et indescriptible de ce rejeton interdit du noir chaos et de la nuit éternelle."

— H.P. Lovecraft et Hazel Heald,
"Surgi du Fond des Siècles".

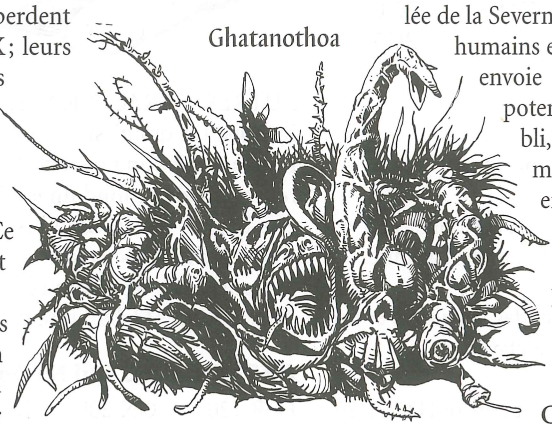
On prétend que Ghatanothoa est d'une horreur sans nom, avec ses myriades de tentacules, ses gueules béantes et ses organes sensoriels immondes. Cette entité, Quoique horrible, il a cependant une forme bien définie. Il résidait jadis dans un gigantesque terrier, creusé sous une cité construite à l'origine par les Fungi de Yuggoth, bien qu'elle ait été habitée ensuite par des hommes primitifs. Son antre était surmontée par le cône tronqué d'un volcan. Lorsque Mu fut englouti, la demeure du dieu fut submergée par les flots, ce qui le priva de sa liberté. De temps à autre, des mouvements tectoniques amènent temporairement son repaire à la surface des eaux, pour une répétition générale du jour maudit où ce lieu reviendra définitivement à l'air libre, ainsi que R'lyeh, sans jamais plus s'enfoncer dans les profondeurs. Les investigateurs feraient bien de se méfier de toute île se trouvant entre la Nouvelle Zélande et le Chili, et répondant à la description du domaine de Ghatanothoa...

CULTE : Ghatanothoa est parfois associé aux Lloigor. On ne lui connaît, à l'heure actuelle, aucun adorateur humain. En revanche, dans les temps anciens, les prêtres

de Mu lui offraient périodiquement des sacrifices humains, de peur qu'il sorte un jour de son volcan éteint pour provoquer un bien plus grand carnage. À cette époque, certains Fungi de Yuggoth le servaient aussi

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : *Malédiction de Ghatanothoa* : toute personne qui se retrouve en présence d'une image fidèle de ce Grand Ancien est automatiquement touchée par cette malédiction.

Quand ils sont confrontés à une représentation de Ghatanothoa, les humains doivent effectuer chaque round un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois leur CON. Ceux qui ratent ce tirage perdent aussitôt 1D6 points de DEX; leurs muscles se raidissent et ils commencent à sentir les premiers effets de la paralysie. Lorsque leur DEX tombe à 0, ils se retrouvent complètement paralysés. Ce processus de pétrification est en principe irréversible.


Ghatanothoa

Les tendons et les muscles de la victime durcissent en quelques minutes, jusqu'à prendre la consistance du cuir et des os. À l'instar des autres organes internes, le cerveau conserve cependant son aspect et continue à vivre à l'intérieur de son enveloppe immobile — pleinement conscient de cet emprisonnement intolérable. Seule la destruction de leur cerveau met un terme aux souffrances des malheureux qui, aveugles et muets, perdent 1D6 points de Santé Mentale chaque jour, jusqu'à sombrer dans une démence définitive ou connaître la douce délivrance du trépas.

Lorsque Ghatanothoa n'a plus de points de Vie, ses pouvoirs pétrificateurs deviennent inopérants. Il lui suffit toutefois de régénérer ne serait-ce que 1 point de Vie, pour que les personnes atteintes recommencent à se solidifier.

GHATANOTHOA, Seigneur du Volcan

FOR 90	CON 80	TAI 140	INT 20	POU 35
DEX 8	Déplacement 9			PV 120

Bonus aux dommages : inapplicable.

Arme : Tentacule 80 %, 7D6 points de dommages.

Armure : 10 points d'armure; Ghatanothoa régénère les dommages qu'il subit à la cadence de 10 points par round.

Sortilèges : Ghatanothoa connaît tous les sorts d'Invocation et de Contrôle. Il connaît également les sortilèges permettant de Contacter les Grands Anciens, les Chthoniens, les Profonds, les Polypes Volants, les Goules, les Larves Stellaires de Cthulhu et les Habitants des Sables.

Perte de Santé Mentale : voir Ghatanothoa fait perdre 1D10/1D100 points. Cette perte risque cependant d'être le cadet des soucis des investigateurs…

Glaaki, Grand Ancien

"Du corps ovale émergeaient d'innombrables épines fines et pointues de métal multicolore; à l'extrémité la plus arrondie de l'ovale, une bouche lippue trônait au centre d'un visage spongieux, surmonté de trois fins pédoncules supportant des yeux jaunes. Le bas du corps était entouré d'une multitude de pyramides blanches, vraisemblablement utilisées pour la locomotion. Son diamètre devait être d'au moins dix pieds à son point le plus étroit… de longs pédoncules se tortillaient au-dessus de lui… (La) forme se dressait telle une tour, palpitant et tremblant dans une vibration assourdissante… Une épine se tendit en direction (d'une victime)."

— Ramsey Campbell, "The Inhabitant of The Lake".

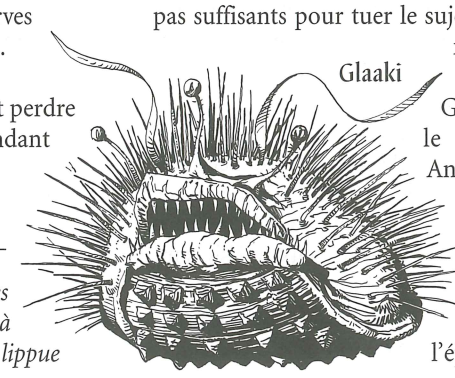
Glaaki réside actuellement au fond d'un lac dans la Vallée de la Severn, en Angleterre, d'où il convoque des humains en utilisant des "rêves attractifs" — il envoie des rêves hypnotiques aux fidèles potentiels. Aujourd'hui, Glaaki est affaibli, et, sans la force qu'il retire des cérémonies d'initiation, il ne peut plus envoyer de rêves attractifs à de longues distances. Mais si quelqu'un vient à s'installer dans les parages de sa retraite, il chargera alors ses serviteurs morts-vivants de le capturer pour en faire un initié.

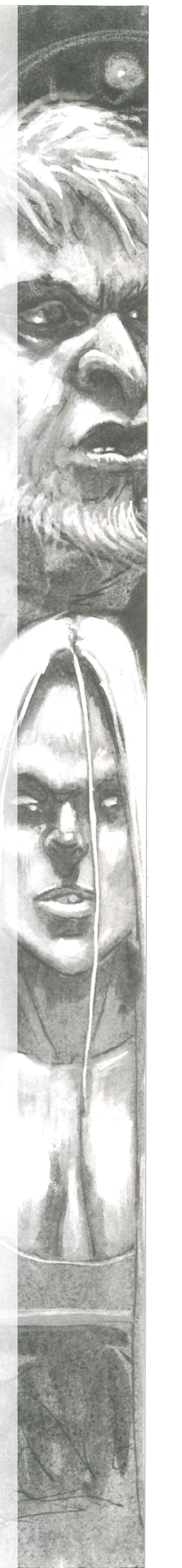
CULTE : Glaaki fait l'objet d'un culte particulièrement répugnant dont la plupart des adeptes sont des esclaves morts-vivants. Il est arrivé que des êtres vivants aient adoré Glaaki, mais les environs du lac sont pour l'instant déserts.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : *Rêves Attractifs* : les rêves attractifs servent à faire venir des victimes jusqu'au lac de l'initiation. Les chances (exprimées sous forme de pourcentage) pour qu'un personnage obéisse aux suggestions oniriques de Glaaki sont égales aux points de Magie du Grand Ancien, moins ceux du sujet choisi. Pour chaque kilomètre séparant Glaaki de sa victime, ajoutez 1 point aux points de Magie de cette dernière. Le Grand Ancien peut effectuer une tentative par nuit, pendant autant de nuits qu'il le désire.

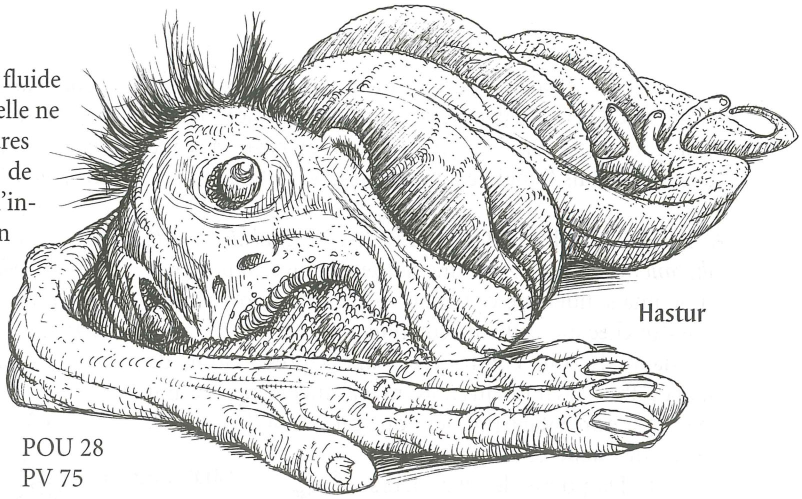
Lors de la cérémonie d'initiation, la victime choisie se tient debout sur les berges du lac, tandis Glaaki s'élève des profondeurs des eaux. Il introduit une de ses épines dans la poitrine de sa proie, pour lui injecter un certain fluide au cours du round suivant. En principe, l'épine tue l'humain qu'elle transperce, puis se détache du corps de Glaaki et développe des excroissances qui déforment le corps du malheureux. Lorsque son développement est terminé (au bout d'une ou deux nuits), elle tombe, laissant un point livide qui ne saigne pas et dont part tout un réseau de lignes rouges. À ce stade, l'hôte est devenue un esclave mort-vivant.

Conditions : si les dommages causés par l'épine ne sont pas suffisants pour tuer le sujet, celui-ci n'en devient pas moins un mort-vivant mais n'est alors pas soumis à Glaaki. Quand les conditions le permettront, le Grand Ancien chargera ses serviteurs de le capturer, pour le gratifier d'une seconde épine qui entraînera une servitude correcte. Quand la victime parvient à briser l'épine pendant le round où


Glaaki



elle lui est enfoncée dans le corps, avant que le fluide lui soit injecté, elle meurt de toute façon, mais elle ne devient pas un esclave de Glaaki. En de très rares occasions (quand l'épine ne délivre pas assez de dommages pour tuer et est cassée avant que l'injection ait lieu) le sujet survit et reste un humain normal. Les esclaves morts-vivants de Glaaki ont cependant pour habitude de maintenir solidement les novices, de façon à ce qu'ils ne cassent pas prématurément les épines.


Hastur

GLAAKI, l'Habitant du Lac

FOR 40	CON 60	TAI 90	INT 30	POU 28
DEX 10	Déplacement 6			PV 75

Bonus aux dommages : inapplicable.

Arme : Épine 100 %, 7D3 points de dommages.

Armure : chaque épine a 4 points d'armure et 6 points de Vie ; Glaaki, quant à lui, a un tégument de 40 points d'armure.

Sortilèges : Glaaki connaît la plupart des sortilèges et les enseigne volontiers à ses adorateurs/esclaves.

Perte de Santé Mentale : voir Glaaki fait perdre 1D3/1D20 points.

Hastur l'Indicible, Grand Ancien

"Paysage tout à fait extraterrestre... À l'arrière-plan, un lac profond. Hali ? Au bout de cinq minutes, l'eau commence à frissonner en cercles concentriques, comme si quelque chose montait vers la surface. Face vers l'intérieur. Une créature titanique, avec des tentacules. En forme de poulpe, mais dix fois plus grande que l'Octopus Appolyon de la côte occidentale. Ce qui lui servait de cou, diamètre facilement quarante-cinq mètres. Pas couru le risque de le voir de face."

— August Derleth, "La Fenêtre à Pignon".

Hastur l'Indicible vit dans les parages de l'étoile Aldebaran, dans la constellation du Taureau. Il serait lié au mystique Lac de Hali, au Signe Jaune et à Carcosa, ainsi qu'aux êtres qui résident en ces lieux. Il est souvent associé à la faculté de voler au travers de l'espace.

On ne sait pas grand-chose de son aspect physique. Dans un cas de possession par Hastur, le corps de la victime devient boursouflé et écailleux, alors que ses membres sont aussi flasques que s'ils avaient été désossés. Les choses qui vivent dans le Lac de Hali et qui lui sont apparentées ressemblent vaguement à des pieuvres vues de derrière. Leurs visages sont d'une laideur insupportable. Quoi qu'il en soit, l'aspect du Grand Ancien relève en grande partie de l'idée que s'en fait chaque Gardien. Les Byakhees, une race de créatures volantes vivant dans le vide interstellaire, sont ses serviteurs.

CULTE : le culte d'Hastur n'est que moyennement répandu sur Terre, bien que l'abominable peuple Tcho-Tcho soit connu pour l'adorer, ainsi que les Frères du Signe Jaune. Cette religion est particulièrement répugnante et si beaucoup en ont entendu parler, rares sont ceux qui s'y sont voués. Ses adorateurs se réfèrent toujours à Hastur comme à "Celui Qui ne Doit Pas Être Nommé", mais il s'agit peut-être là d'une mauvaise traduction de son titre "l'Indicible".

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : lorsque Hastur est invoqué (ce qui n'est possible que de nuit), 3 individus se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de lui doivent réussir chaque round un jet d'Esquive, s'ils ne veulent pas être happés par le Grand Ancien et détruits au cours du round suivant. Normalement, Hastur ne s'attaque pas à ses amis ou à ses adorateurs et il est obligé de quitter la Terre dès qu'Aldebaran se couche à l'horizon.

HASTUR, Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé

FOR 120	CON 200	TAI 100	INT 15	POU 35
DEX 30	Déplacement 20/50 en volant			PV 150

Bonus aux dommages : +13D6.

Armes : Tentacule/Griffes 100 %, mort automatique.

Armure : la peau épaisse, écailleuse, caoutchouteuse et flasque d'Hastur lui confère 30 points d'armure.

Sortilèges : Hastur connaît tous les sortilèges, et notamment tous ceux de Contact et d'Appel, ainsi qu'Invoquer et Contrôler un Byakhee et Concocter le Breuvage de l'Espace.

Perte de Santé Mentale : voir Hastur fait perdre 1D10/1D100 points.

Hypnos, Dieu Très Ancien

"D'une jeunesse intemporelle, le beau visage porte une barbe fournie et ondulée, des lèvres souriantes, des cheveux longs et bouclés, un front olympien, couronné de pavots."

— H.P. Lovecraft, "Hypnos".

Dans la nouvelle qui porte son nom, il est également révélé que la véritable forme d'Hypnos est aussi contrefaite et effrayante que peuvent l'être les pires cauchemars. En tant que dieu du sommeil, il est lié à la frontière onirique qui sépare le monde éveillé des Contrées du Rêve. Les rêveurs voyagent au travers de son domaine.


Hypnos

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : si un rêveur s'aventure trop loin ou attire l'attention du dieu, celui-ci peut éventuellement lui donner une forme plus à son goût, pourvu qu'aucune de ses caractéristiques ne dépasse 50. Les compétences de la victime ne changent généralement pas,

mais sa forme peut parfois les rendre plus ou moins inutilisables. Il est également possible que de nouvelles aptitudes lui soient accordées, alors que d'autres sont anéanties. Les proies d'Hypnos sont en principe condamnées à rester avec lui, sans espoir de retourner un jour sur Terre.

HYPNOS, Dieu du Sommeil

FOR 20	CON 100	TAI 12	INT 80	POU 85
DEX 30	APP 30	Déplacement 8		PV 56

Bonus aux dommages : +1D4.

Arme : Transformation 100 %, modification de l'apparence et des aptitudes

Armure : Hypnos est invulnérable à toutes les armes qui n'existent pas simultanément dans les Contrées du Rêve et dans le monde éveillé ; il ne peut donc être blessé que par des rêveurs ou des divinités.

Sortilèges : Pouvoir de transformation.

Perte de Santé Mentale : voir Hypnos fait perdre 1D6/1D20 points.

Ithaqua, Grand Ancien

"Les astres avaient disparu... le grand nuage qui avait obscurci le ciel rappelait étrangement la silhouette d'un homme immense. Et... là où aurait dû être le sommet du "nuage", là où aurait dû se trouver la tête de la chose, il y avait deux étoiles brillantes, visibles malgré les ténèbres, deux étoiles brillantes, aussi embrasées que des... yeux!"

— August Derleth,
"The Thing That Walked on The Wind".

On prétend qu'Ithaqua résiderait dans la partie la plus septentrionale de l'Amérique du Nord, où des Indiens l'auraient rencontré. Il est réputé hanter les étendues désertiques et suivre à la trace les voyageurs infortunés avant de les emporter avec lui. Il arrive parfois que ses victimes soient retrouvées encore en vie, et qu'elles survivent quelque temps, sans pouvoir expliquer ce qui leur est arrivé. Le plus souvent, on les retrouve des semaines ou des mois plus tard, à moitié enfouies dans le sol — comme si elles étaient tombées d'une grande hauteur —, pétrifiées par le gel dans des postures attestant des souffrances qu'elles ont endurées, avec quelques parties importantes de leur anatomie en moins.

CULTE : le culte d'Ithaqua est de faible importance, bien que nombreux soient ceux qui le redoutent dans le Grand Nord. Les habitants de la Sibérie et de l'Alaska offrent parfois des sacrifices au Wendigo, afin qu'il épargne leurs campements. Mais les sectes organisées semblent rares. Ce culte est plus largement répandu dans le monde lointain de Borée.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : lorsque Ithaqua ne se trouve qu'à quelques dizaines de mètres de sa victime, il peut utiliser de violentes bourrasques de vent pour l'aspirer et l'emporter dans les airs. La victime doit alors opposer avec succès sa FOR à celle du Wendigo sur la Table de Résistance, pour éviter d'être enlevée. Le Grand Ancien peut ainsi attaquer plusieurs personnes en même temps, mais il lui faut dans ce cas diviser sa FOR entre elles.

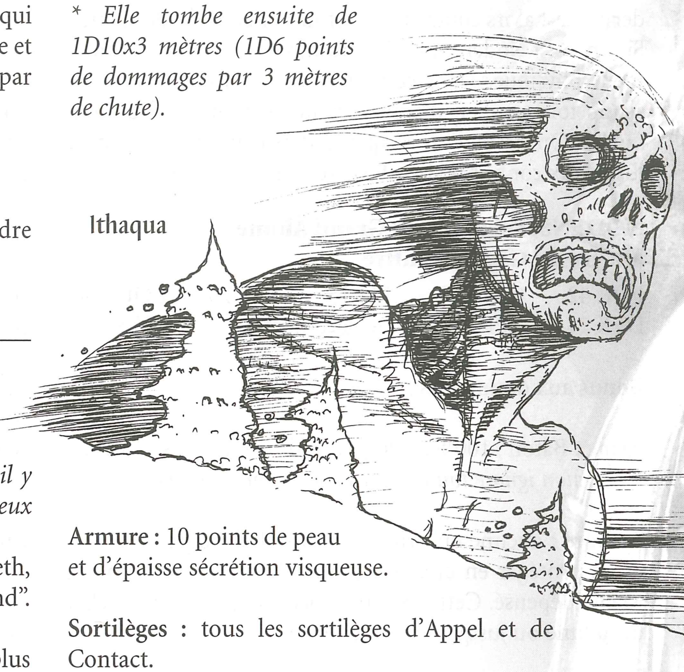
S'il est assez proche pour cela, Ithaqua utilise, chaque round, une de ses puissantes serres. Quiconque est attrapé par une serre reste à la merci du Grand Ancien aussi longtemps que celui-ci le désire.

ITHAQUA, le Marcheur du Vent, le Wendigo

FOR 50	CON 150	TAI 100	INT 10	POU 35
DEX 30	Déplacement 10/100 en volant			PV 125

Bonus aux dommages : +8D6.

Armes : Bourrasque 100 %, la victime est emportée dans les airs avant d'être lâchée*.
Serres 80 %, 6D6 points de dommages (ignore toutes les armures).
** Elle tombe ensuite de 1D10x3 mètres (1D6 points de dommages par 3 mètres de chute).*


Ithaqua

Armure : 10 points de peau et d'épaisse sécrétion visqueuse.

Sortilèges : tous les sortilèges d'Appel et de Contact.

Perte de Santé Mentale : voir Ithaqua fait perdre 1D10/1D100 points. Entendre le hurlement du Wendigo porté par le vent du nord en fait perdre 1/1D6.

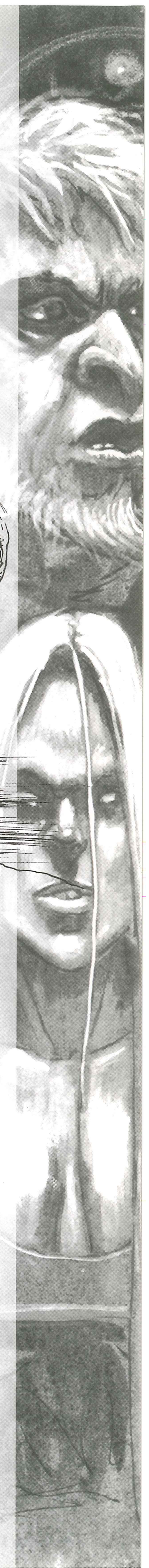
Nodens, Dieu Extérieur

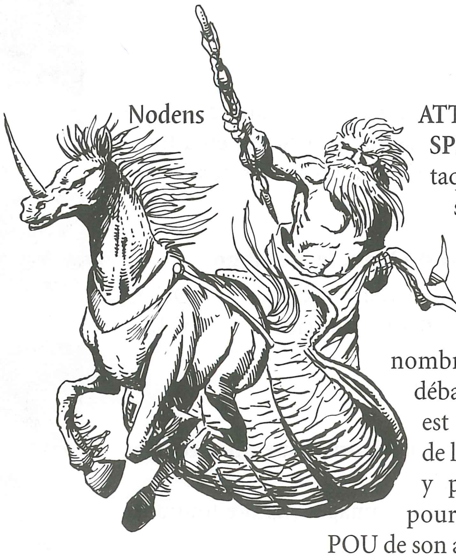
"Sur le dos des dauphins se balançait un vaste coquillage à l'intérieur duquel il y avait la forme grise et terrible du primitif Nodens, le maître du Grand Gouffre... Le vénérable Nodens, alors, étendit une main flétrie et aida Olney et son hôte à pénétrer dans le vaste coquillage."

— H.P. Lovecraft,
"L'Étrange Maison Haute dans la Brume".

Nodens revêt généralement l'apparence d'un vieillard chenu à la barbe grise. Il se déplace souvent à bord d'un chariot constitué d'un énorme coquillage tiré par des monstres extraterrestres ou des créatures fantastiques issues des légendes terrestres.

CULTE : il lui arrive, parfois, d'adopter une attitude presque amicale envers l'Humanité. Nodens est réputé être venu en plusieurs occasions sur notre planète. Il aurait ainsi aidé maintes fois des victimes de Nyarlathotep et des Grands Anciens. Aucune secte ne lui est cependant dévouée sur Terre. Il a à son service d'horribles créatures appelées les Maigres Bêtes de la Nuit.




Nodens

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Nodens n'attaque jamais physiquement ses adversaires. S'il est confronté à un ennemi relativement faible, il convoque des Maigres Bêtes de la Nuit en nombre suffisant pour l'en débarrasser. Si son opposant est puissant, Nodens essaie de le renvoyer d'où il vient. Il y parvient sur un jet de pourcentage supérieur au POU de son adversaire. Dans ce cas, ce dernier est alors contraint de retourner dans ses domaines. Sinon, c'est Nodens qui se retire afin d'éviter tout affrontement physique. Dans cette éventualité, il est arrivé plusieurs fois au dieu d'emmener un humain qu'il désirait sauver. On prétend ainsi qu'il a déjà conduit un homme jusqu'aux confins de la galaxie (et qu'il l'a ramené).

NODENS, Seigneur du Grand Abîme,
Maître du Grand Gouffre

FOR 42	CON 45	TAI 15	INT 70	POU 100
DEX 21	APP 21	Déplacement 12		PV 30

Bonus aux dommages : +3D6.

Arme : Bâton* 100 %, 4D6 points de dommages + 3D6.
** Le bâton ignore toutes les armures et protections.*

Armure : aucune en principe, mais Nodens peut décider de se protéger en créant 1 point d'armure par point de Magie dépensé. Cette "armure" perdure jusqu'au coucher de la lune ou jusqu'au lever du soleil.

Sortilèges : Nodens peut appeler 1D10 Maigres Bêtes de la Nuit à son aide par point de Magie qu'il dépense. Il dispose également d'autres types de serviteurs, qu'il convoque en dépensant 1 point de Magie. Il peut soigner ses blessures en dépensant 1 point de Magie par point de Vie restauré. Le Gardien peut lui accorder autant de sortilèges qu'il le désire.

Perte de Santé Mentale : voir Nodens n'a pas d'incidence sur l'équilibre psychologique.

Nyarlathotep, Dieu Extérieur

"Une grande silhouette élancée ayant ce jeune visage propre aux antiques pharaons et portant des robes prismatiques et un diadème d'or qui luisait comme d'une lumière intérieure… la fascination d'un dieu sombre et d'un archange déchu, et ses paupières semblaient cacher les pétillements d'une humeur capricieuse."

— H.P. Lovecraft, "À la Recherche de Kadath".

Nyarlathotep est à la fois le messager, le cœur et l'âme des Dieux Extérieurs. Il est le seul d'entre eux à posséder une véritable personnalité et il prétend pouvoir revêtir un millier de formes différentes. À ses yeux, causer la folie et la démence est plus important et agréable, que tuer et détruire.

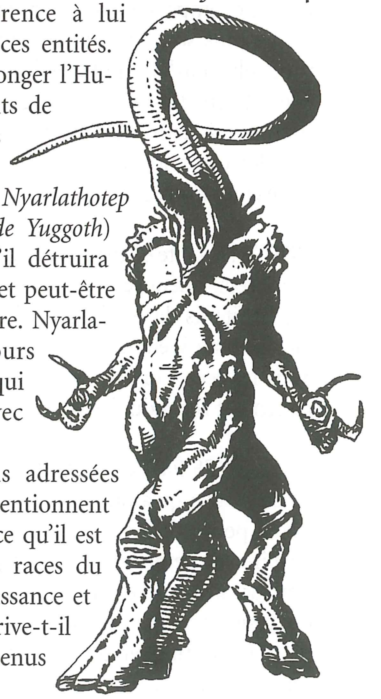
Seules quelques-unes des formes de Nyarlathotep ont été décrites : le Pharaon Noir, un homme au teint bistre de type égyptien ; la Langue Sanglante, une énorme monstruosité aux membres griffus, qui a, en guise de visage, un long tentacule rouge sang susceptible de s'étirer vers l'avant quand la "chose" hurle à la lune ; Celui Qui Hante les Ténèbres, une créature noire dotée d'ailes et d'un œil triple qui ne supporte pas la lumière ; la Femme Boursouflée, une femme monumentale dont les nombreux tentacules font convulser le corps. La Bête prend aussi la forme du Sphinx égyptien, mais son visage est rempli d'étoiles. Enfin, certains indices laissent à penser que "l'Homme Noir" des sabbats pourrait très bien être l'une des formes du dieu.

CULTE : le plus souvent, Nyarlathotep est adoré sous une de ses formes, ou Masques. Ces cultes sont nombreux et dispersés dans le monde entier. La Fraternité du Pharaon Noir est basée au Caire et dispose d'une branche puissante à Londres. Le Culte de la Langue Sanglante est connu au Kenya et à New York. Le Culte de la Sagesse Étoilée et le Culte de la Chauve-Souris d'Australie adorent Celui Qui Hante les Ténèbres. On compte encore l'Ordre de la Femme Boursouflée de Shanghai et l'internationale Confrérie de la Bête.

Les adorateurs des Dieux Extérieurs n'agissent, le plus souvent, que dans l'espoir de s'attirer les faveurs de Nyarlathotep, car ses supérieurs sont trop stupides pour leur prêter attention. À ces adeptes, le Chaos Rampant octroie parfois un sortilège, des connaissances scientifiques, des croyances religieuse schismatiques ou encore une créature monstrueuse à leurs ordres. Les présents de Nyarlathotep sont toujours conçus de façon à semer le trouble et la terreur au sein de l'Humanité. Ils ont même souvent des effets néfastes sur leurs bénéficiaires.

Si Nyarlathotep dispose des serviteurs habituels des Autres Dieux, certaines races lui sont en outre attachées, comme les Shantaks et les Horreurs Chasseresses. Il peut, si tel est son bon plaisir, faire don de n'importe quel type de créature à ses fidèles, ce qui se produit rarement, car il faut normalement dans ce cas lui offrir, ainsi qu'à ses pairs, une partie de ses points de POU (ou d'une autre caractéristique).

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Nyarlathotep accomplit les volontés des Dieux Extérieurs et il est souvent fait référence à lui comme l'âme même de ces entités. Sans trêve, il essaie de plonger l'Humanité dans les tourments de la folie et de nombreuses prophéties (dont les nouvelles *Le Chaos Rampant*, *Nyarlathotep* et le poème *Les Fungi de Yuggoth*) tiennent pour acquis qu'il détruira un jour la race humaine et peut-être même la Terre tout entière. Nyarlathotep apparaît toujours comme un être cynique, qui traite ses maîtres avec mépris.

Nyarlathotep


Toutes les invocations adressées aux Dieux Extérieurs mentionnent son nom, sans doute parce qu'il est leur messager. Toutes les races du Mythe connaissent sa puissance et la redoutent, aussi lui arrive-t-il de leur demander de menus services.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : sous sa forme humaine, Nyarlathotep établit parfois des relations amicales avec ses adversaires dans le but de les corrompre et de les tromper. Il répugne toujours à révéler sa véritable nature en utilisant des pouvoirs surnaturels, à moins qu'il n'y soit contraint. Souvent, il réagit aux défis en invoquant des créatures qu'il charge d'emporter ou de faire disparaître ses adversaires.

Nyarlathotep a la possibilité d'invoquer n'importe quel être décrit dans cet ouvrage (et bien d'autres encore) au prix de 1 point de Magie par point de POU de la créature appelée. Lorsqu'il revêt une apparence monstrueuse, il s'agrippe généralement à ses proies pour les emporter.

Nyarlathotep peut être tué par des moyens physiques normaux, quand il est sous forme humaine. Une fois mort, son corps se met aussitôt à tressauter et à trembler, avant d'exploser, révélant ainsi l'abomination griffue décrite plus haut (ou toute autre de ses formes). Cette chose s'élève alors du cadavre déchiqueté pour disparaître dans les cieux, sans plus molester son assassin. Il est difficile de tuer cette enveloppe monstrueuse, mais si l'on y parvient, le dieu s'en retourne d'où il est venu.

La forme démoniaque et griffue de Nyarlathotep se modifie sans cesse, mais dispose, chaque round, d'au moins deux pattes pour se battre.

NYARLATHOTEP, le Chaos Rampant

caractéristiques	*humain*	*monstre*
FOR	12	80
CON	19	50
TAI	11	90
INT	86	86
POU	100	100
DEX	19	19
APP	18	—
PV	15	70
Déplacement	12	16
bd	+0	+10D6

Combattant humain : toutes les armes à 100 %, dommages en fonction de l'arme choisie.

Combattant monstrueux : Griffes 85 %, 10D6 points de dommages + 10D6.

Armure : aucune. S'il n'a plus de points de Vie, Nyarlathotep tombe à terre et change de forme (devenant encore plus horrible et provoquant ainsi une perte supplémentaire de points de Santé Mentale), avant de s'enfuir dans l'espace interstellaire.

Sortilèges : Nyarlathotep connaît tous les sorts du Mythe. Il peut en outre invoquer n'importe quel monstre au prix de 1 point de Magie par point de POU que possède celui-ci. Il peut enfin invoquer un Shantak, une Horreur Chasseresse ou un Serviteur des Dieux Extérieurs en ne dépensant que 1 seul point de Magie.

Perte de Santé Mentale : voir Nyarlathotep sous sa forme humaine n'a pas d'incidence sur l'équilibre psychologique. Par contre, le contempler sous l'une de ses 999 autres formes fait perdre 1D10/1D100 points.

Nyogtha, Grand Ancien

"Une odeur insidieuse pénétra dans la pièce. Une odeur fauve, vaguement reptilienne et nauséabonde. Le disque s'élevait inexorablement et un petit doigt noir apparut sur le rebord... Une grande vague de noirceur, ni liquide ni solide, une effarante masse gélatineuse se répandit..."

— Henry Kuttner, "Épouvante à Salem".

Nyogtha est une divinité mineure censée habiter les cavernes souterraines de notre planète. Il n'est pas impossible qu'il soit apparenté à Cthulhu. Il ressemble à une tache d'obscurité douée de vie, de laquelle jaillissent à volonté des tentacules ou des pseudopodes.

CULTE : Nyogtha n'a que peu d'adorateurs et la plupart appartiennent à la catégorie des sorcières et de leurs semblables. Il leur enseigne parfois des sortilèges en échange de sacrifices et de points de POU. Dans les Contrées du Rêve, il est révéré par une bande de Goules. Certaines Goules du Monde de l'Éveil l'adorent peut-être.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : à moins d'être repoussé par des sorts adéquats, Nyogtha s'empare généralement de ses victimes pour les entraîner dans son repaire souterrain. S'il décide de combattre de façon classique, toute personne se trouvant à moins de 10 mètres de lui se voit alors infliger 1D10 points de dommages sous la forme d'innombrables petites blessures.

NYOGTHA, La Chose Qui Ne Devrait Pas Être

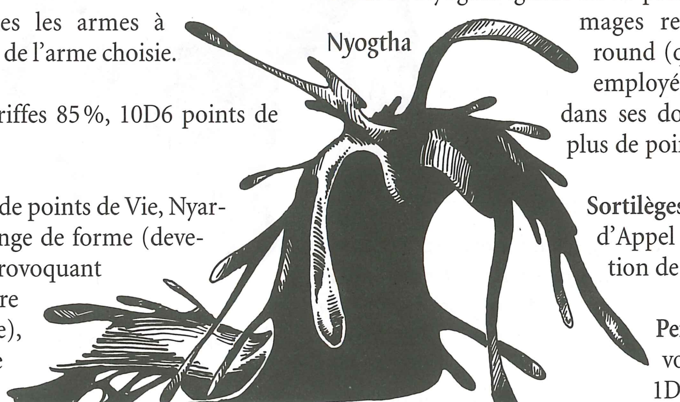
FOR 85	CON 40	TAI 80	INT 20	POU 28
DEX 20	Déplacement 10			PV 60

Bonus aux dommages : inapplicable.

Arme : Tentacule 100 %, 1D10 de dommages ou immobilisation.

Armure : Nyogtha ignore les 10 premiers points de dommages reçus au cours d'un round (quelle que soit l'arme employée). Il s'en retourne dans ses domaines quand il n'a plus de points de Vie.

Nyogtha



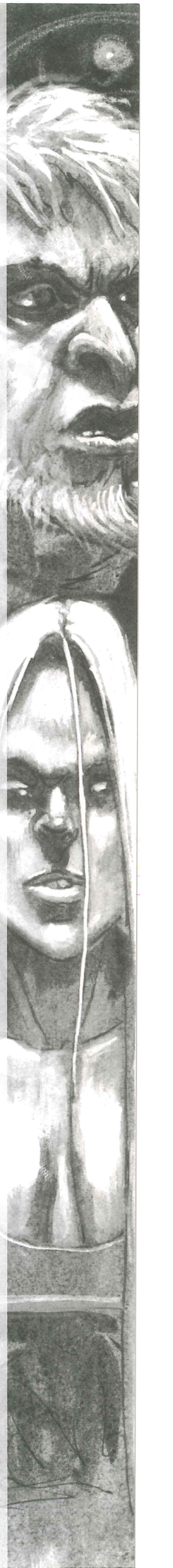
Sortilèges : tous les sortilèges d'Appel et de Contact ; Création de Portail.

Perte de Santé Mentale : voir Nyogtha fait perdre 1D6/1D20 points.

Quachil Uttaus, Grand Ancien

"C'était une forme pas plus grande qu'un jeune enfant, mais elle était aussi ridée et desséchée qu'une momie millénaire. Son crâne chauve, son visage sans traits et son cou squelettique étaient parcourus d'innombrables plis nervurés. Son corps rappelait celui d'un monstrueux avorton qui n'aurait jamais aspiré une goulée d'air. Ses bras maigres, terminés par des griffes osseuses, étaient tendus comme s'ils avaient été ankylosés à force de tenter éternellement de saisir quelque chose."

— Clark Ashton Smith, "Treader of The Dust".



Les jambes de ce Grand Ancien sont serrées l'une contre l'autre et restent toujours aussi immobiles que ses bras. Il est censé résider dans des limbes obscurs au-delà de l'espace et du temps. Mentionné uniquement dans le très rare *Testament de Carnamagos*, Quachil Uttaus est associé au temps, à la mort et à la décrépitude… trois "puissances" sur lesquelles il exerce peut-être une influence.


Quachil Uttaus

CULTE : Quachil Uttaus ne fait l'objet d'aucun culte connu, même si parfois des sorciers l'ont appelé pour qu'il leur accorde l'immortalité.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : lorsque Quachil Uttaus est invoqué, un cône de lumière grisâtre apparaît au-dessus de la personne choisie pour être sacrifiée en son honneur. Le Grand Ancien se manifeste ensuite et descend silencieusement le long du cône jusqu'à la victime. En règle générale, si Quachil Uttaus n'a pas été appelé pour accorder l'immortalité à l'un de ses adorateurs, les personnes qu'il touche vieillissent et meurent quasi instantanément. Il repart toujours de la même façon qu'il est venu, ne laissant derrière lui que de petites empreintes de pas comme seules traces de son passage.

QUACHIL UTTAUS, Celui Qui Foule La Poussière

FOR 12	CON 20	TAI 6	INT 19	POU 35
DEX 3	Déplacement spécial			PV 13

Bonus aux dommages : inapplicable.

Arme : Toucher 100 %, provoque une mort instantanée.

Armure : invulnérable aux attaques physiques et magiques ; les armes utilisées à son encontre tombent en poussière.

Sortilèges : tous les sortilèges choisis par le Gardien, notamment ceux ayant trait à la vie, à la mort, au temps et au vieillissement.

Perte de Santé Mentale : voir Quachil Uttaus fait perdre 1D6/1D20 points.

Rhan-Tegoth, Grand Ancien

"Il avait un torse presque globulaire avec six membres longs et sinueux terminés par des pinces de crabe. De la partie supérieure, un autre globe subsidiaire faisait saillie en avant comme une bulle; un triangle composé de trois yeux fixes de poisson, une trompe longue d'un pied visiblement flexible, un système latéral distendu analogue à des ouïes donnaient à penser qu'il s'agissait d'une tête."

— Hazel Heald/H.P. Lovecraft,
"L'Horreur dans le Musée".

Cette divinité mineure régnait jadis sur la région de l'actuel Alaska et se nourrissait des hominidés filandreux qui se soumettaient en couinant à sa puissance. Il semblerait qu'au cours de la dernière ère glaciaire qu'ait connu notre planète, il soit entré en hibernation profonde ; un état dont il n'a depuis pas voulu — ou pas pu — s'extraire. Redécouvert récemment par des hommes de notre époque, ce dieu immobile a été pris par erreur pour une statue.

CULTE : dans des temps reculés, Rhan-Tegoth était adoré par un peuple primitif humain, peut-être des Inuits. Depuis qu'il est en état d'hibernation, son culte a disparu. Les bestiaux Gnoph-Keh des terres glacées ont peut-être des liens avec ce Grand Ancien.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : pour vivre, cette créature amphibienne et fétide a besoin quotidiennement de sacrifices sanglants représentant au moins 15 points de TAI. Quand elle veut s'alimenter, elle attire à elle une victime hurlante et la palpe avec sa masse de tentacules qui commencent alors à drainer son sang, ses fluides organiques et 1 point de FOR par round. De cette manière, pour 2 points de FOR consommés Rhan-Tegoth gagne 1 point de CON (maximum possible : 160. Les points en excès sont perdus). La victime qui parvient à survivre à une telle accolade voit le nombre de ses points de Vie limité à la moitié de sa CON. Quand le Grand Ancien n'est pas nourri, il perd chaque jour 2D6 points de CON, jusqu'à ce que cette caractéristique tombe à 60 et qu'il recommence à hiberner.

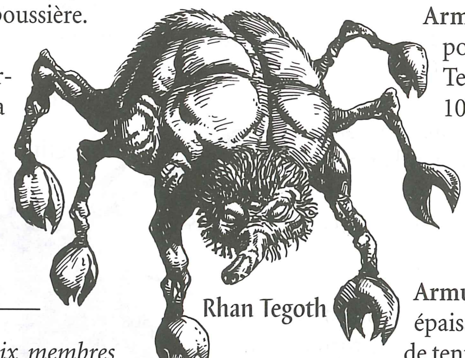
Le cadavre d'un sacrifié complètement vidé de sa substance par Rhan-Tegoth ressemble à une enveloppe aplatie et ridée, couverte de minuscules traces de piqûres : le sang et les fluides corporels ayant été absorbés, il ne reste plus qu'une dépouille charnelle desséchée. Voir un tel cadavre fait perdre 1/1D6 points de Santé Mentale.

RHAN-TEGOTH, Terreur des Hominidés

FOR 40	CON 60*	TAI 30	INT 15	POU 35
DEX 15	Déplacement 10/14 en nageant			PV 45*

** Nombre "de base" qui augmente quand le Grand Ancien se nourrit.*

Bonus aux dommages : +3D6.


Rhan Tegoth

Armes : Griffes 80 %, 1D6 points de dommages + 3D6. Tentacules Innombrables 100 %, absorption de 1 point de FOR par round + 1D3 points de dommages infligés par l'acide sécrété par les tentacules.

Armure : 10 points de peau épaisse, visqueuse et couverte de tentacules. Rhan-Tegoth régénère en outre 1 point de Vie par round.

Sortilèges : tous, sauf ceux concernant les Dieux Extérieurs et leurs acolytes.

Perte de Santé Mentale : voir Rhan-Tegoth fait perdre 1D8/1D20 points.

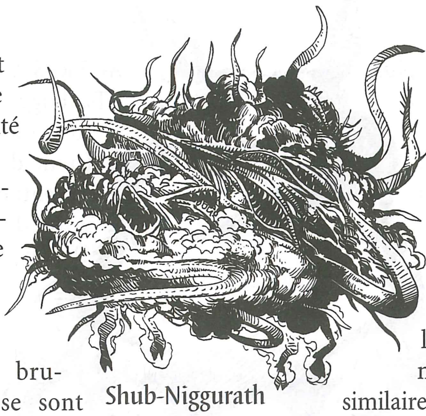
Shub-Niggurath, Dieu Extérieur

"Iä ! Iä ! Shub-Niggurath ! Le Bouc Noir des Forêts aux Mille Chevreaux !"

— H.P. Lovecraft,
"Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres".

Shub-Niggurath n'apparaît jamais en personne dans les nouvelles d'H.P. Lovecraft, bien qu'il soit souvent fait

référence à lui dans des rituels et des invocations. On présume qu'il s'agit d'une sorte de divinité pervertie de la fertilité.


Shub-Niggurath

Dans l'une des rares descriptions que l'on a de lui, Shub-Niggurath est présenté comme une énorme masse nuageuse en ébullition qui répand une odeur de putréfaction. Il est probable que les extensions brumeuses issues de cette masse sont capables de se matérialiser pour former d'horribles organes : tentacules noirs et souples, gueules dégoûtantes de bave ou petites pattes difformes terminées par des sabots noirs (qui sont certainement pour quelque chose dans le fait que ce dieu soit assimilé à un "bouc" ou à une "chèvre"). À chacune de ses apparitions, il peut donner naissance de cette manière à un Sombre Rejeton.

Si Shub-Niggurath est bien une "chèvre", plutôt qu'un "bouc", certaines informations récentes permettent de penser que son lait possède des propriétés remarquables… un détail que le Gardien déterminera par lui-même.

CULTE : le culte de Shub-Niggurath est assez répandu et certaines pratiques druidiques lui sont peut-être apparentées. À l'instar des adorateurs de Cthulhu, ceux qui vénèrent cette divinité forment souvent des sectes ou des congrégations. Le Bouc Noir offre parfois à ses adorateurs des chevreaux, qui sont tout à la fois ses émissaires et ses représentants.

Souvent, Shub-Niggurath n'est invoqué que pour recevoir un sacrifice et, dès qu'il apparaît, il attaque aussitôt toute personne qui ne lui est pas dévouée. On peut ensuite le congédier si on connaît son sort d'invocation, mais il est également possible d'obtenir le même résultat en lui infligeant suffisamment de dommages.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Shub-Niggurath possède des douzaines de tentacules, mais il ne peut en utiliser qu'un seul par adversaire au cours de chaque round. Une victime saisie par un tentacule est apportée à l'une des nombreuses bouches de la divinité pour que ses fluides corporels soient absorbés. La morsure de Shub-Niggurath lui fait définitivement perdre 1D6 points de FOR chaque round.

La malheureuse proie ne peut alors rien faire d'autre que se tordre de douleur; il lui est notamment impossible de lancer des sortilèges ou de dépenser des points de Magie.

Lorsqu'il affronte des entités plus puissantes, Shub-Niggurath n'attaque chaque adversaire qu'avec un seul tentacule à la fois. Mais lorsque que celui-ci s'est fixé à sa proie, un second tentacule s'attaque alors à elle, puis un troisième, etc. Chaque attaque réussie permet à une nouvelle bouche d'aspirer la FOR de la gigantesque victime.

Shub-Niggurath peut également piétiner tout être dont la TAI n'excède pas 60 qui se trouve sur son passage, sur une largeur comprise entre 10 et 20 mètres.

SHUB-NIGGURATH,
Le Bouc Noir/La Chèvre Noire des Bois

FOR 72	CON 170	TAI 120	INT 21	POU 70
DEX 28	Déplacement 15			PV 145

Bonus aux dommages : +11D6.

Armes : Morsure 100 %, 1D6 points de FOR absorbés chaque round.
Piétinement 75 %, 11D6 points de dommages.
Tentacule 100 %, prise.

Armure : Shub-Niggurath ne possède pas d'armure, mais la brume graisseuse qui lui tient lieu de corps est invulnérable à toutes les armes physiques. Par contre, les armes magiques, le feu, l'électricité et toute énergie similaire lui infligent des dommages normaux. Ses tentacules visqueux et ses émanations gluantes peuvent cependant se reformer, ce qui lui permet de régénérer 2 points de dommages par round en dépensant 1 point de Magie.

Sortilèges : Shub-Niggurath connaît au minimum tous les sortilèges ayant trait aux Autres Dieux; on sait qu'il a enseigné à certains de ses favoris Création de Portail, Malédiction d'Azathoth et Signe de Voor.

Perte de Santé Mentale : voir Shub-Niggurath fait perdre 1D10/1D100 points.

Shudde M'ell, Grand Ancien

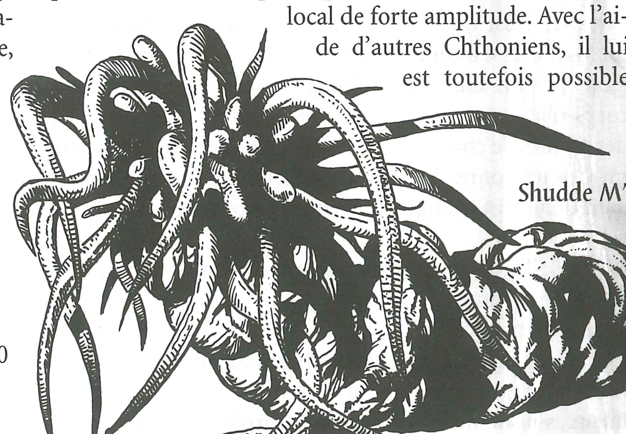
"Une grande chose grisâtre longue de presque deux kilomètres qui chantait et exsudait d'étranges acides… chargeant à une vitesse prodigieuse au travers des profondeurs de la terre, animée par une fureur redoutable… faisant fondre le basalte comme si cela avait été du beurre soumis à la chaleur d'un chalumeau."

— Brian Lumley, "The Burrowers Beneath".

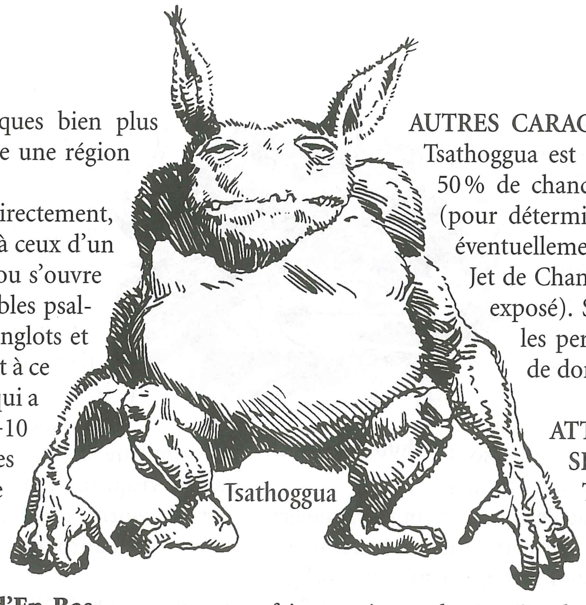
Seigneur des Chthoniens, Shudde M'ell est apparemment le plus grand et le plus méchant représentant de sa race. Il ressemble à un Chthonien aux proportions gigantesques. Selon les légendes, il était autrefois prisonnier sous G'harne, mais il est maintenant libre de parcourir la Terre avec ses semblables.

CULTE : à l'instar des autres Chthoniens, Shudde M'ell ne fait pas l'objet d'une adoration intensive de nos jours, bien que cela puisse être le cas pour certains druides ou diverses tribus vivant encore comme à l'Âge de Pierre. Les races qui ont édifié G'harne ont peut-être également vénéré ce Grand Ancien.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Shudde M'ell peut, de lui-même, provoquer un tremblement de terre local de forte amplitude. Avec l'aide d'autres Chthoniens, il lui est toutefois possible


Shudde M'ell




Tsathoggua

d'engendrer des secousses sismiques bien plus redoutables encore, affectant toute une région et détruisant immeubles et ponts.

Quand Shudde M'ell se bat directement, ses assauts ressemblent beaucoup à ceux d'un Chthonien ordinaire : un vaste trou s'ouvre dans le sol et il en émane de terribles psalmodies, ainsi que des bruits de sanglots et de succion. Toute chose se trouvant à ce moment-là au-dessus de ce trou (qui a un diamètre d'au moins 1D10+10 mètres) est aspirée et détruite. Des Chthoniens se déversent ensuite par l'ouverture et attaquent les survivants.

SHUDDE M'ELL, le Fouisseur d'En-Bas

FOR 90	CON 80	TAI 120	INT 20	POU 35
DEX 15	Déplacement 8/2 en creusant			PV 100

Bonus aux dommages : +12D6.

Armes : Écrasement 90 %, 12D6 points de dommages à toute personne se trouvant dans un rayon de 12 mètres.
Tentacule 100 %, 6D6 points de dommages + absorption de 1D6 points de CON.

Armure : 8 points de peau. Shudde M'ell régénère de 5 points de dommages par round.

Sortilèges : Shudde M'ell connaît tous les sortilèges choisis le Gardien, et notamment ceux relatifs aux Grands Anciens et aux races de serviteurs.

Perte de Santé Mentale : voir Shudde M'ell fait perdre 1D3/1D20 points.

Tsathoggua, Grand Ancien

"Il discerna dans le renfoncement obscur la silhouette allongée d'une imposante masse informe. Cette masse s'étira un peu lorsqu'il s'en approcha et avança avec une infinie indolence une énorme tête de batracien. Celle-ci paraissait émerger d'un profond sommeil quand elle ouvrit lentement les yeux, qui brillèrent tels deux fentes de phosphore en fusion sur un visage sans sourcils."

— Clark Ashton Smith, "The Seven Geases".

Tsathoggua réside dans le golfe noir de N'Kai, où il débarqua la première fois sur Terre en provenance de Saturne. C'est une des créatures les moins malveillantes du Mythe de Cthulhu, bien qu'elle soit néanmoins redoutable. Le plus souvent, Tsathoggua est représenté avec un corps obèse couvert de fourrure, une tête de crapaud et des oreilles de chauve-souris. Sa bouche béante et ses yeux mi-clos lui donnent un air somnolent. On prétend cependant qu'il peut changer de forme à volonté.

CULTE : Tsathoggua fut adoré dans les temps anciens par des sous-hommes à fourrure et, plus tard, par des magiciens et des sorciers. Il aurait fait don à ses fidèles de portes spatiales magiques et de divers sortilèges. Ce Grand Ancien est servi par une race d'entités connues, faute de mieux, sous le nom de "Larves Amorphes". On les trouve dans les temples de N'Kai.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : lorsque Tsathoggua est rencontré, il y a toujours 50 % de chances pour qu'il soit affamé (pour déterminer cela, le Gardien peut éventuellement préférer demander un Jet de Chance à l'investigateur le plus exposé). S'il n'a pas faim, il ignore les personnages et fait semblant de dormir.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : en revanche, si Tsathoggua a un petit creux, chaque round, il se saisit d'un investigateur pour l'attirer à lui et lui faire ensuite perdre 1 point dans chacune de ses caractéristiques au cours de chaque round ultérieur. Les victimes ressentent d'atroces souffrances, tandis qu'elles sont brûlées par de l'acide et que du vitriol coule dans leurs veines. Leur corps est, en outre, méthodiquement dépecé. Si elles survivent, il leur faut effectuer un séjour dans un hôpital où chaque mois de convalescence leur rend 1 point dans chacune de leurs caractéristiques.

TSATHOGGUA, le Dormeur de N'Kai

FOR 50	CON 120	TAI 30	INT 30	POU 35
DEX 27	Déplacement 24			PV 75

Bonus aux dommages : +4D6.

Armes : Morsure 100 %, absorption de 1 point par caractéristique et par round.
Tentacule 100 %, prise.

Armure : Tsathoggua régénère 30 points de dommages par round quand il s'agit de coupures, de fractures et de perforations. Par contre, le feu, l'électricité et d'autres énergies du même ordre lui infligent des dommages normaux.

Sortilèges : comme les autres Grands Anciens, Tsathoggua possède de grands pouvoirs magiques; on raconte qu'il aurait enseigné Création de Portail et diverses formules d'Invocation/Contrôle à des humains.

Perte de Santé Mentale : voir Tsathoggua fait perdre 0/1D10 points.

Tulzscha, Dieu Extérieur

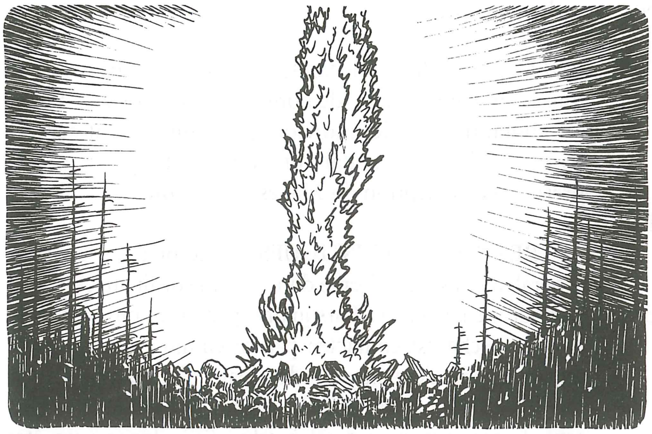
"Une colonne qui vomissait des flammes verdâtres et malsaines… jaillie volcaniquement des profondeurs insondables, ne formant aucune ombre, au contraire des flammes ordinaires, et recouvrant la pierre nitreuse d'un vert-de-gris empoisonné. De cette combustion n'émanait aucune chaleur, mais bien la viscosité de la mort ou de la décomposition."

— H.P. Lovecraft, "Le Festival".

À la cour d'Azathoth, Tulzscha est une grande boule de feu verdâtre qui danse avec ses pairs devant le Sultan des Démons. Lorsqu'il est convoqué sur Terre, il revêt généralement une forme gazeuse qui lui permet de plonger dans les entrailles de notre planète et de jaillir ensuite à la surface comme une sorte d'éruption volcanique ayant l'aspect d'un pilier embrasé. Il lui est alors impossible de se déplacer.

CULTE : cette obscure entité est adorée par quelques groupes de fanatiques qui pratiquent leur culte dans des temples souterrains au moment des équinoxes, des solstices et des autres conjonctions astrales importantes. Tulzscha se repaît de la mort, de la corruption et de la décrépitude.

Tulzscha



TULZSCHA, La Flamme Verte

FOR 60	CON 36	TAI 78	INT 15	POU 15
DEX 12	Déplacement 0 en surface			PV 57

Bonus aux dommages : inapplicable.

Arme : Projection de Flammèches 80 %, dommages spéciaux*.
** Portée maximale 15 mètres; une attaque par round. Une projection de flammèches peut éventuellement être esquivée. Un personnage touché par ces flammèches vieillit instantanément de 2D10 ans. Il doit alors réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa CON x 5 et à son POU x 5, s'il ne veut pas perdre 1/1D6 points de CON* et *de POU. Un second jet sous le POU x 5 est également nécessaire. En cas d'échec, lancez 1D6 : 1,2 = perte de 1 point de FOR; 3,4 = perte de 1 point de DEX; 5,6 = perte de 1 point d'APP.*

Armure : aucune, mais Tulzscha est invulnérable aux attaques des armes pouvant empaler, ainsi qu'à la chaleur, au froid, aux acides et à l'électricité. Les explosifs et les autres attaques physiques ne lui infligent que des dommages minimums. En revanche, la magie est efficace à son encontre… mais on ne peut le congédier qu'en réduisant ses points de Vie à 0.

Sortilèges : tous ceux du Grimoire Supérieur + ceux choisis par le Gardien.

Perte de Santé Mentale : voir Tulzscha fait perdre 1D3/1D20 points.

Ubbo-Sathla, Dieu Extérieur

"Là, au commencement gris de la Terre, la masse informe qui était Ubbo-Sathla reposait parmi les boues et les vapeurs. Sans tête, sans organes ni membres, elle contractait ses flancs fangeux pour rejeter en une lente vague ininterrompue les formes amphibiennes qui étaient les archétypes de la vie terrestre… Dans la vase, gisaient les puissantes tablettes de pierre extraites des étoiles, sur lesquelles avait été gravée l'inconcevable sagesse des dieux d'avant la création du monde."

— Clark Ashton Smith, "Ubbo-Sathla".

Ubbo-Sathla habite une caverne froide et humide, dont il sort uniquement lorsqu'il est appelé ou dérangé. On peut accéder à cette grotte en passant par de profondes fissures de la banquise de l'Antarctique ou par des entrées secrètes situées dans le désert glacé des Contrées du Rêve. D'autres chemins existent peut-être.

CULTE : Ubbo-Sathla ne fait l'objet d'aucun culte humain, mais il est probablement adoré par les Mi-Go et d'autres races extraterrestres. Ce dieu est mentionné dans les pages du *Necronomicon* et du *Livre d'Eibon*.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Ubbo-Sathla est peut-être à l'origine des premiers organismes vivants de notre Terre, si l'on prête foi à l'hypothèse selon laquelle les Choses Très Anciennes auraient créé les redoutables Shoggoths à partir de ses tissus. Sa grotte regorge de nombreuses tablettes de pierre provenant des étoiles, qui sont censées contenir les connaissances et les secrets des Dieux Très Anciens. Ces tablettes, les *Clavicules Très Anciennes*, restent toutefois entourées d'une aura de mystère, car les puissants sorciers qui ont tenté de s'en emparer ne sont jamais revenus…

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : vu de l'extérieur, Ubbo-Sathla est une masse d'où émergent constamment des milliers de pseudopodes qui s'agitent dans les airs et s'emparent des proies éventuelles, avant de se refondre dans le corps central. Si un investigateur reste plus de quelques minutes dans le voisinage du dieu, il a toutes les chances d'être attaqué. Chaque pseudopode a une portée de 100 mètres. Quand le dieu touche un endroit, il le prive de toute vie.

La Progéniture d'Ubbo-Sathla : le dieu donne continuellement naissance à 1D10 Rejetons chaque round. Il en dévore certains, mais ceux qui parviennent à survivre exécutent ensuite les quatre volontés de leur seigneur primitif et insensé. On ne rencontre généralement de tels Rejetons — toujours différents les uns des autres — que dans la caverne d'Ubbo-Sathla. S'ils ont tous une préférence marquée pour les embuscades et les attaques par surprise, ils emploient des armes très variées pour se battre : filaments collants, pseudopodes, tentacules gélatineux, etc. Ils cherchent invariablement à avaler leurs adversaires, qui sont ensuite "digérés" à la cadence de 1D6 points de Vie perdus par round. Une fois avalées, leurs proies sont contraintes à l'inaction, bien que leurs amis puissent éventuellement tenter de les libérer.

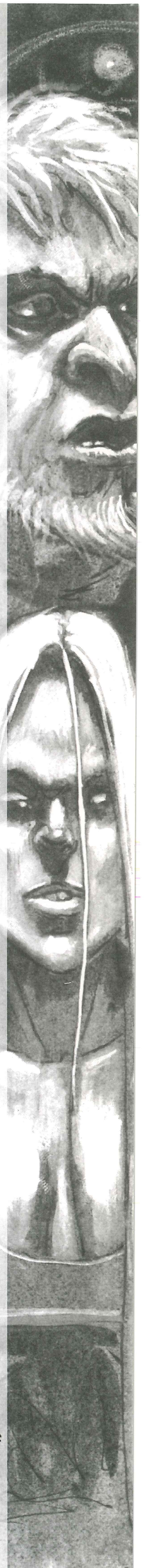
UBBO-SATHLA, la Source Inachevée

FOR/	CON 200	TAI 200	INT 0	POU 75
DEX/	Déplacement 0			PV 200

Bonus aux dommages : inapplicable.

Ubbo-Sathla





Armes : Pseudopodes 90 %, saisissent et absorbent.

Armure : Ubbo-Sathla régénère 25 points de Vie par round. Il est invulnérable aux armes contondantes, à feu ou tranchantes; le feu, les sortilèges et les armes enchantées lui infligent des dommages normaux. Un Signe des Anciens lui fait perdre 3D6 points de Vie, mais le symbole est ensuite inutilisable. Lorsqu'il n'a plus de points de Vie, Ubbo-Sathla se réfugie dans une fissure ou dans sa caverne où il se régénère complètement.

Compétence : Générer des Rejetons 100 %.

Sortilèges : aucun, mais Ubbo-Sathla peut contrôler à distance raisonnable ses Rejetons.

Perte de Santé Mentale : voir Ubbo-Sathla fait perdre 1D8/5D10 points.

Rejetons d'Ubbo-Sathla

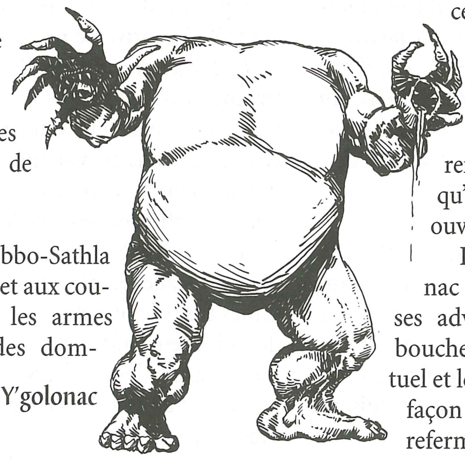
Race Supérieure de Serviteurs

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	1D6 à 6D10+6	3-4 à 39
CON	3D6+6	16-17
TAI	1D6 à 6D10+10	3-4 à 43
INT	zéro	0
POU	3D6	10-11
DEX	4D6	14
Déplacement	1D10+3	PV 19-20

Bonus aux dommages : de +1D4 à +4D6.

Arme : Absorption (diverses méthodes) 75 %, 1D6 points de dommages par round.

Armure : les Rejetons d'Ubbo-Sathla sont invulnérables aux coups et aux coupures; le feu, la magie et les armes enchantées leur infligent des dommages normaux.



Y'golonac

Sortilèges : aucun.

Compétence : Discrétion 90 %.

Perte de Santé Mentale : voir un Rejeton d'Ubbo-Sathla fait perdre 1/1D8 points.

Y'golonac, Grand Ancien

"Il comprit pourquoi l'ombre apparue hier sur le panneau de verre dépoli était sans tête. Strutt hurla; d'un geste, l'être monstrueux et gigantesque auquel pendaient encore quelques lambeaux du costume de tweed balaya la table sur le côté. Strutt eut alors l'ultime et intime conviction que tout cela arrivait parce qu'il avait lu les Révélations... mais il n'eut pas le temps de proférer le moindre cri de protestation. Les mains s'abattaient déjà sur son visage pour l'empêcher de respirer... et dans leurs paumes s'ouvraient des gueules rouges et humides."

— Ramsey Campbell, "Sueurs Froides".

Y'golonac est dépeint dans les *Révélations de Glaaki*, un ouvrage occulte. C'est une créature bouffie et phosphorescente qui vit derrière un mur de briques situé au milieu de vastes ruines souterraines. Il est réputé apparaître chaque fois que son nom est lu ou prononcé dans un lieu où règne le Mal. C'est une divinité mineure, mais d'une extrême malfaisance.

CULTE : son culte est de faible importance, mais tente par tous les moyens de faire de nouveaux convertis en s'adressant notamment à des individus particulièrement pervertis et subtilement malfaisant pour en faire ses grands prêtres. Sa conception du Mal est assez floue...

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Y'golonac se présente généralement sous la forme d'un homme ordinaire, obèse et quelque peu névrosé. Lorsqu'une personne qui se vautre dans le péché est contactée par ce Grand Ancien, elle se retrouve généralement possédée avant d'être absorbée par lui. Son apparence se modifie ensuite au gré du dieu, passant de son aspect originel à celui d'Y'golonac : un être énorme, nu, luminescent et dépourvu de tête, avec des bouches baveuses qui s'ouvrent dans la paume de ses mains.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : un personnage attaqué sur le plan psychique par Y'golonac doit réussir, chaque round, un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois son propre POU pour éviter d'être terrassé. Sinon, il perd 1 point de POU et d'INT chaque round, jusqu'à ce que le Grand Ancien soit forcé de s'en aller ou jusqu'à ce que son âme et son esprit soient complètement anéantis et remplacés par ceux de Y'golonac. Ce dernier ne peut, en principe, attaquer que des personnes qui ont appris son existence... le plus souvent en lisant au moins une page des *Révélations de Glaaki*. Il se montre d'ailleurs particulièrement rusé quand il s'agit de pousser quelqu'un à lire des passages de cet épouvantable ouvrage sans qu'il en ait conscience.

Lorsqu'il combat plusieurs ennemis, Y'golonac utilise ses bouches pour dévorer et détruire ses adversaires. Les dommages infligés par ces bouches ne guérissent pas selon le processus habituel et les points d'INT et de POU perdus le sont de façon définitive... les blessures suppurantes ne se refermant jamais.

Y'GOLONAC, Grand Ancien

FOR 25	CON 125	TAI 25	INT 30	POU 28
DEX 14	Déplacement 10			PV 75

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : Morsures 100 %, 1D4 points de dommages inguérissables.
Toucher 100 %, perte de 1 point d'INT et de POU chaque round.

Armure : aucune.

Sortilèges : Y'golonac connaît tous les sortilèges d'Invocation, de Contrôle et de Contact + ceux choisis par le Gardien.

Perte de Santé Mentale : voir un corps humain se transformer en Y'golonac fait perdre 1/1D20 points.

Yibb-Tstll, Dieu Extérieur

"Là, sur le sombre corps animé de pulsations de l'Ancien, d'énormes créatures reptiliennes dotées d'ailes et dépourvues de visages s'accrochaient à une multitude de seins noirâtres et pendants! [Les yeux] bougeaient rapidement, de manière complètement indépendante, et glissaient sur l'immonde viscosité putréfiée qui constituait la surface de la tête bouffie et luisante de Yibb-Tstll!"

— Brian Lumley, "The Horror at Oakdeene".

Cette horrible divinité observe l'espace-temps, tandis qu'elle tournoie lentement au centre de la clairière de la Jungle de Kled, située dans les Contrées du Rêve de la Terre. Sa robe mouvante dissimule des myriades de Maigres Bêtes de la Nuit qui tètent les seins de Yibb-Tstll auxquels elles se tiennent accrochées.



Yibb-Tstll

CULTE : dans les anciens temps, Yibb-Tstll était adoré sous le nom de Yibb, mais il ne fait maintenant plus l'objet d'aucun culte connu. Ce Dieu Extérieur est parfois contacté par des gens — généralement des sorciers — désireux d'utiliser ses serviteurs, les Maigres Bêtes de la Nuit, ou d'obtenir son toucher bénéfique.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : le sang de Yibb-Tstll — que les sorciers appellent "Le Noir" — peut être invoqué indépendamment de la divinité. Il apparaît alors sous la forme de taches molles et sombres qui s'amoncellent sur leurs victimes, jusqu'à les asphyxier (utilisez les règles sur les noyades), avant de ramener leurs âmes au dieu. De grosses quantités d'eau courante peuvent contrer Le Noir.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : quand Yibb-Tstll touche un homme, celui-ci perd aussitôt quelque chose d'important (au choix du Gardien) : son équilibre psychologique ou sa vie dans d'atroces convulsions, à moins qu'il ne se précipite pour téter la divinité... avant de se faire tailler en pièces. Ces "pertes" peuvent être de nature physique et parfois même bénéfiques.

YIBB-TSTLL, le Patient

FOR 40	CON 48	TAI 52	INT 60	POU 65
DEX 16	Déplacement 0			PV 50

Bonus aux dommages : +5D6.

Armes : Sang 100 %, asphyxie.
Toucher 100 %, une "perte importante" déterminée par le Gardien.

Armure : 12 points de robe; Yibb-Tstll régénère 5 points de Vie par round. Quand il n'a plus de points de Vie, il se reforme rapidement ou réapparaît en un autre lieu.

Sortilèges : tous les sortilèges de Contact, Appeler Yibb-Tstll, Invoquer Le Noir, Invoquer une Maigre Bête de la Nuit, etc.

Perte de Santé Mentale : voir Yibb-Tstll fait perdre 1D6/1D20 points.

Yig, Grand Ancien

"Le père à demi humain des reptiles... le serpent-dieu des tribus des plaines centrales — qui se trouve probablement à l'origine de Quetzalcoatl ou Kukulcan —, était un démon étrange à moitié anthropomorphique."

— H.P. Lovecraft et Zelia Bishop, "La Malédiction de Yig".

Yig n'a jamais été décrit avec précision, mais il peut ressembler à un homme musclé à la peau écailleuse, dont la tête est, soit ophidienne, soit humaine. C'est essentiellement une divinité d'Amérique du Nord. Sa fameuse "malédiction" entraîne la folie et des malformations chez les enfants.

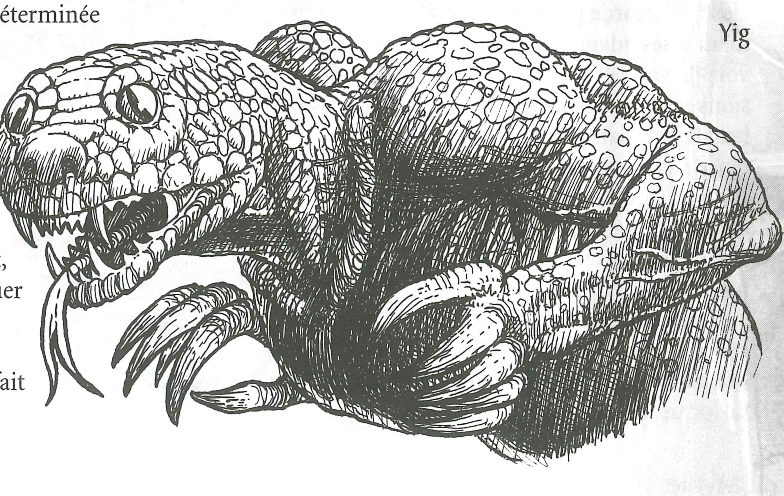
CULTE : adoré surtout par les Améindiens et les prêtres vaudous, Yig a peut-être un lien de parenté avec Quetzalcoatl. Il fait également l'objet d'un culte chez le Peuple Serpent et ses descendants. Ses adeptes bénéficient généralement d'une relative immunisation au venin des reptiles avec lesquels ils peuvent communiquer et ils connaissent souvent divers sortilèges et rituels magiques.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : toute manifestation de Yig est d'abord signalée par l'apparition d'une multitude de serpents. En Amérique du Nord, il s'agit essentiellement de crotales, alors qu'en d'autres points du globe, ce sont surtout des vipères et des cobras.

En combat au corps à corps, Yig se saisit de ses adversaires et leur écrase les membres avec ses mains nues, avant de tenter, au round suivant, de les approcher de sa gueule pour les mordre (il y parvient s'il réussit un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance).

Les serpents sacrés de Yig sont toujours des représentants démesurés de leur espèce, marqués d'un croissant de lune sur le sommet de la tête. En Amérique, par exemple, il peut s'agir d'un énorme serpent à sonnette de deux mètres de long. Le reptile apparaît toujours si soudainement que sa victime est invariablement prise au dépourvu et se fait automatiquement mordre, à moins qu'elle ne parvienne à réagir avec une extrême rapidité (en réussissant un jet d'Idée). Dans ce cas, elle doit encore, au cours des rounds suivants, Esquiver les attaques du serpent qui la poursuit. Si un homme est mordu par un serpent sacré de Yig, aucune antitoxine ne peut le sauver d'une mort certaine, qui intervient au bout de quelques minutes d'agonie.

Yig





YIG, le Père des Serpents

FOR 30	CON 120	TAI 20	INT 20	POU 28
DEX 18	Déplacement 10			PV 70

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Main 90 %, 2D6 points de dommages (pas de bd). Morsure 95 %, 1D8 points de dommages + mort instantanée due au venin.

Armure : 6 points d'écailles. Les armes pouvant empaler ne lui font aucun dommage, sauf en cas d'empalement — justement — auquel cas elles infligent des dommages normaux sans tenir compte de son armure. Sinon, elles rebondissent sur ses écailles. Les armes contondantes et tranchantes ont une efficacité normale, mais tout objet qui traverse la peau de Yig encaisse 3D6 points de dommages causés par son sang corrosif et venimeux.

Sortilèges : Yig connaît les sortilèges habituels d'Invocation, de Contrôle et de Contact… et il est souvent disposé à les enseigner. C'est un véritable expert avec les Chthoniens.

Perte de Santé Mentale : voir Yig fait perdre 0/1D8 points.

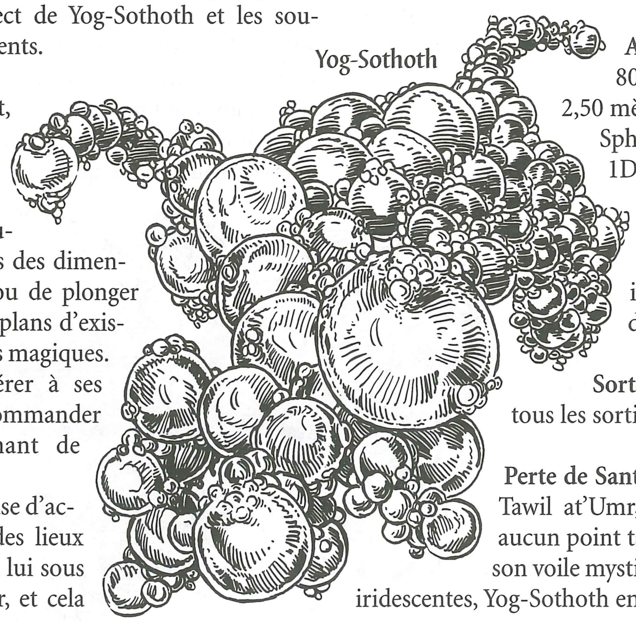
Yog-Sothoth, Dieu Extérieur

"De grands globes s'agglutinant vers l'ouverture… l'éclatement des globes les plus proches, et la chair protoplasmique qui refluait, noire, pour former cette horreur fantastique et hideuse de l'espace extérieur… dont le masque était un amas de globes iridescents, Yog-Sothoth le malfaisant, qui bouillonne comme le limon originel dans le chaos nucléaire, à jamais au-delà des frontières les plus éloignées du temps et de l'espace !"

— August Derleth,
"Le Rôdeur Devant le Seuil".

Yog-Sothoth vit dans les interstices qui séparent les plans d'existence composant notre univers. Là, il apparaît sous la forme d'un conglomérat de globes iridescents toujours en train de fluctuer, de s'interpénétrer et de se briser. Ce conglomérat est généralement de grande taille, mais ses dimensions varient. Ainsi, un jour il fait 100 mètres de diamètre, alors qu'une autre fois il est dix fois plus grand. Les rapports entre l'aspect de Yog-Sothoth et les soucoupes volantes sont évidents.

Yog-Sothoth



CULTE : Yog-Sothoth est, avant tout, le dieu des sorcières et des magiciens. Il accorde généralement à ses adeptes le pouvoir de voyager au travers des dimensions de l'espace-temps ou de plonger leur regard dans d'autres plans d'existence au moyen de miroirs magiques. Il peut également conférer à ses esclaves la possibilité de commander à des monstres provenant de mondes lointains.

Toute personne désireuse d'accéder à des époques et des lieux lointains peut s'adresser à lui sous sa forme de Tawil at'Umr, et cela en toute sécurité. Mais, même s'il s'agit là de sa manifestation la moins maléfique, il existe toujours une possibilité pour que Tawil at'Umr soulève son voile et inflige folie et destruction à ceux qui essayent de passer un accord avec lui.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Yog-Sothoth a la faculté de se déplacer entre les plans pour se rendre en n'importe quel endroit et à n'importe quelle époque. Il est le maître de l'espace-temps et c'est pourquoi on l'appelle également "la Clé et la Porte". Un autre de ses noms est Umr at'Tawil (qui devrait s'écrire en arabe correct *Tawil at'Umr* et qui signifie : "Celui dont la vie est prolongée"). Yog-Sothoth cherche à s'introduire dans notre dimension pour se repaître de la vie qui l'habite, mais cela ne lui est possible qu'à certains moments.

Il peut voler dans l'atmosphère à des vitesses énormes pouvant atteindre plusieurs milliers de kilomètres par heure.

Il peut, chaque round, transporter un personnage en n'importe quel point de l'univers ou du temps, rien qu'en le touchant. Celui-ci qui ne désire pas être ainsi transporté doit alors réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois son POU.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : chaque round de combat, Yog-Sothoth a la possibilité d'effleurer un adversaire avec ses sphères visqueuses pour lui faire perdre définitivement 1D6 points de CON. Les dégâts ainsi causés sont dus à la corrosion, au dessèchement ou au pourrissement de la partie du corps atteinte et peuvent également entraîner une diminution de l'APP. Yog-Sothoth est en outre capable de lancer des projectiles enflammés de couleur argentée (au prix de 1D6 points de Magie) qui peuvent toucher une cible à plus de 800 mètres de distance et pulvériser tout objet (ex : un avion) ou être humain qui se trouve sur leur passage (s'ils ne parviennent pas à Esquiver). Ces gouttes d'énergie pure affectent une zone de 2,50 mètres de rayon.

YOG-SOTHOTH, le Tout-en-Un

FOR/	CON 400	TAI Var.	INT 40	POU 100
DEX 1	Déplacement 100			PV 400

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : Projectile argenté 80 %, Mort dans un rayon de 2,50 mètres.
Sphère 100 %, perte définitive de 1D6 points de CON.

Armure : aucune, mais seules des armes enchantées infligent à Yog-Sothoth des dommages.

Sortilèges : Yog-Sothoth connaît tous les sortilèges du Mythe.

Perte de Santé Mentale : sous sa forme de Tawil at'Umr, Yog-Sothoth ne fait perdre aucun point tant qu'il reste dissimulée sous son voile mystique. Sous sa forme de sphères iridescentes, Yog-Sothoth en fait perdre 1/1D10.

Zhar, Grand Ancien

"La chose tapie dans l'étrange semi-obscurité verte était une masse vivante d'horreur frémissante, une horrible montagne de chairs sensibles et palpitantes dont les tentacules, qui s'étendaient jusqu'aux confins de la caverne, émettaient un étrange bourdonnement, tandis que des profondeurs du corps de la créature s'élevait un hululement surnaturel et terrifiant."
— August Derleth, "The Lair of The Star-Spawn".



Zhar

Zhar vit dans une cité morte, ensevelie sous le Plateau de Sung (ou Tsang) en Chine. En fait, à cet endroit, se trouvent deux monstres titanesques d'égale puissance et il est fort possible que Zhar possède deux corps, reliés entre eux par de longs tentacules. Le nom de Lloigor est constamment associé à celui de ce Grand Ancien, et c'est peut être ainsi que s'appelle son double (à ne pas confondre avec la race astrale du même nom), à moins que les Lloigors soient tout simplement les esclaves et les adorateurs de Zhar.

CULTE : le peuple Tcho-Tcho qui habite sur le Plateau de Sung (entre autres) est connu pour vénérer Zhar.

ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : lorsqu'on s'approche de lui ou qu'on le dérange, Zhar attaque en s'emparant de l'intrus avec un de ses tentacules. Quiconque est ainsi saisi est totalement désintégré au cours du round suivant, et il ne reste plus alors de lui que quelques reliquats non organiques et dépourvus de vie. Les tentacules ont une portée d'au moins 30 mètres. Chaque round, Zhar emploie un tentacule contre chacune des cibles qu'il vise.

ZHAR, la Double Obscénité

FOR 100	CON 100	TAI 100	INT 30	POU 28
DEX 30	Déplacement 20/50 en volant			PV 100

Bonus aux dommages : +11D6.

Arme : Tentacule 100 %, mort automatique au cours du round suivant.

Armure : 22 points de chair pustuleuse.

Sortilèges : Invoquer et Contrôler un Byakhee, Appeler Hastur, et peut-être d'autres choisis par le Gardien.

Perte de Santé Mentale : voir Zhar fait perdre 1D6/1D20 points.

Zoth-Ommog, Grand Ancien

"Un corps en forme de cône tronqué à large base. Une tête reptilienne, plate et vaguement triangulaire surmontait le torse conique et elle était presque totalement dissimulée par des tresses ondoyantes. En fait de cheveux ou de barbe, il s'agissait de sorte de câbles qui s'agitaient comme des serpents ou des vers… Au centre de cette sorte de Méduse aux appendices tentaculaires, deux féroces yeux ophidiens observaient avec un regard froid, exprimant une moquerie inhumaine et ce que je ne peux décrire que comme une menace larvée."
— Lin Carter, "Zoth-Ommog".

Zoth-Ommog a un corps en forme de cône doté d'une tête rappelant celle d'un lézard. Une épaisse masse de tentacules serpentiformes pousse sur cette tête. Quatre gros pseudopodes semblables aux branches d'une étoile de mer sont en outre fixés à la base du cou.

CULTE : Zoth-Ommog n'est pas activement adoré par les humains. Cependant, certains Profonds le vénèrent. Ce Grand Ancien malveillant est apparemment enseveli sous le Pacifique, dans la ville-tombeau de R'lyeh. Il peut se manifester par le biais d'une de ses statues disséminées de par le monde.

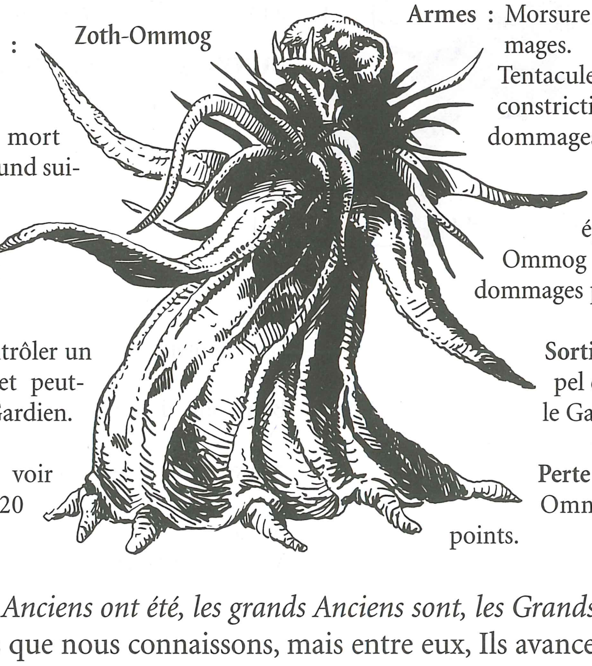
ATTAQUES ET POUVOIRS SPÉCIAUX : Zoth-Ommog attaque généralement tout être humain qu'il voit, soit en se servant de ses gigantesques tentacules, soit en tentant de le mordre.

ZOTH-OMMOG, Grand Ancien

FOR 40	CON 120	TAI 60	INT 20	POU 35
DEX 12	Déplacement 50			PV 90

Bonus aux dommages : +5D6.

Zoth-Ommog



Armes : Morsure 90 %, 1D6+3 points de dommages.
Tentacule 90 %, dommages de Lutte — constriction infligeant 5D6 points de dommages au round suivant.

Armure : 10 points de peau épaisse et pustuleuse. Zoth-Ommog régénère également 3 points de dommages par round.

Sortilèges : tous les sortilèges d'Appel et de Contact + ceux choisis par le Gardien.

Perte de Santé Mentale : voir Zoth-Ommog fait perdre 1D6/1D20 points.

"Les Grands Anciens ont été, les grands Anciens sont, les Grands Anciens seront.
Pas dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux, Ils avancent, sereins et primaux, indimensionnels et invisibles à nos yeux."
- Lovecraft, "L'horreur de Dunwich"



Animaux et monstres

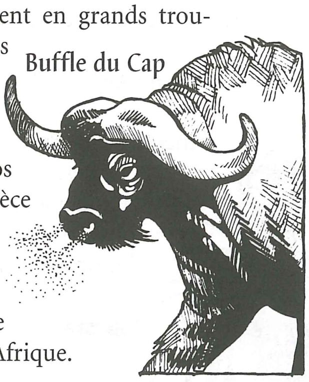
Une sélection de créatures naturelles et surnaturelles que le Gardien pourra utiliser en plus des monstruosités du Mythe de Cthulhu.

Les investigateurs ne sont pas obligés de rencontrer uniquement des créatures du Mythe. Voilà pourquoi nous vous proposons les caractéristiques de divers mammifères, oiseaux, insectes et animaux aquatiques, dont certains sont dangereux, alors que d'autres sont parfaitement inoffensifs.

D'autres animaux et monstres similaires pourront être facilement définis, d'autant que ceux présentés dans les pages qui suivent sont susceptibles d'être modifiés pour répondre aux besoins particuliers. Ainsi, si un Gardien veut définir les caractéristiques d'un ours Kodiak ou d'un ours polaire, au lieu de l'ours brun décrit dans le présent chapitre, il est libre d'ajouter de 1 à 3D6 aux caractéristiques FOR, TAI et CON. Il ne faut pas non plus oublier d'augmenter le bonus aux dommages, puisqu'une grosse patte griffue inflige généralement plus de dommages qu'une petite.

Seule la vision d'une créature surnaturelle peut entraîner une perte de points de Santé Mentale. Aussi, sauf indication contraire, considérez que la rencontre de la plupart des animaux décrits n'influe pas sur l'équilibre psychologique de vos investigateurs. Attention : l'ampleur des pertes de Santé Mentale dues aux fantômes et spectres est toujours liée à l'aspect spécifique de ces créatures, qui peuvent être plus ou moins épouvantables.

Buffles du Cap, Syncerus caffer



Ces animaux se déplacent en grands troupeaux de plusieurs centaines d'individus, mais on peut également rencontrer des groupes plus petits. Le buffle du cap est le plus gros représentant de cette espèce diversifiée. Il est réputé pour son agressivité et son irritabilité, ce qui lui vaut d'être considéré comme le gibier le plus dangereux d'Afrique.

BUFFLES DU CAP

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D6+20	34
CON	3D6+10	20-21
TAI	4D6+20	34
POU	2D6	7
DEX	2D6	7
Déplacement 12		PV 28

Bonus aux dommages moyen : +3D6.

Arme : Charge 30 %, 2D6 points de dommages + bd.

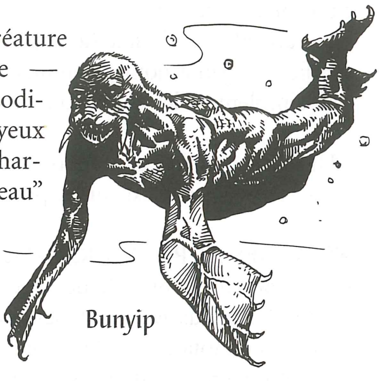
Armure : 5 points de cuir.

Compétence : Sentir l'Ennemi 65 %.

Habitat : plaines et forêts africaines situées au sud du Sahara.

Bunyips, Race Supérieure Indépendante

Son œil était gros comme la tête d'un homme, aussi inhumain que celui d'une pieuvre, grand, triste et intemporel
— Love, "Old Fellow That Bunyip".



Cette énorme créature originaire d'Australie — tient à la fois du crocodile et du phoque. Ses yeux sont comme deux charbons ardents et sa "peau" combine de manière ignoble fourrure, écailles et plumes. Lorsqu'il nage, le Bunyip utilise de puissantes nageoires, mais il peut également se dresser sur ses pattes de derrière (il alors mesurer plus de 4 mètres) et marcher sur la terre ferme. Il crie uniquement lorsqu'il chasse et produit alors un son qui peut être aussi triste et sinistre que la mort elle-même, ou aussi sauvage et haineux qu'un rugissement affamé. Le Bunyip se sert de ses longues griffes pour étouffer ses proies et préfère la chair des femmes à celle des hommes.

BUNYIPS, Race Supérieure Indépendante

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	10D6+10	45
CON	4D6+12	26
TAI	10D6+10	45
INT	2D6+12	19
POU	10D6	35
DEX	3D6+6	16-17
Déplacement 10/16 en nageant		PV 36

Bonus aux dommages moyen : +5D6.

Armes : Griffes 65 %, immobilisation pendant le premier round, puis 5D6 points de dommages + bd au second round.
Morsure 65 %, 1D10 points de dommages.

Le Bunyip peut utiliser sa morsure ET ses griffes à chaque round. Pour échapper à son étreinte, il faut réussir une confrontation de sa propre FOR contre la sienne sur la Table de Résistance.

Armure : 10 points de peau.

Sortilèges : un Bunyip peut modifier à volonté le niveau de l'eau de son étang ou de sa mare.

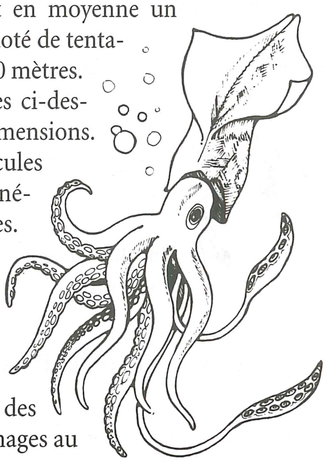
Compétences : Nager Tranquillement 95 %, Sentir la Vie 95 %.

Perte de Santé Mentale : voir un Bunyip fait perdre 1/1D10 points et entendre son cri 1/1D3.

Calmars Géants, Teuthoidea architheuthis

Ces créatures possèdent en moyenne un corps de 4 mètres de long, doté de tentacules dont la portée est de 20 mètres. Les caractéristiques données ci-dessous correspondent à ces dimensions.

Le bec et les huit tentacules peuvent attaquer simultanément jusqu'à 8 adversaires. Quand un tentacule touche un adversaire, il s'accroche à lui. Si un second tentacule parvient à se fixer, le calmar écrase alors sa proie, et chacun des tentacules inflige des dommages au cours des rounds suivants.



Calmar Géant

CALMARS GÉANTS

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	6D6	21
CON	2D6+6	13
TAI	6D6	21
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
Déplacement 4/10 en nageant		PV 17

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Bec 45 %, 1D10 points de dommages + venin (TOX = CON).
Tentacule 45 %, 1D6 points de dommages + bd (constriction).

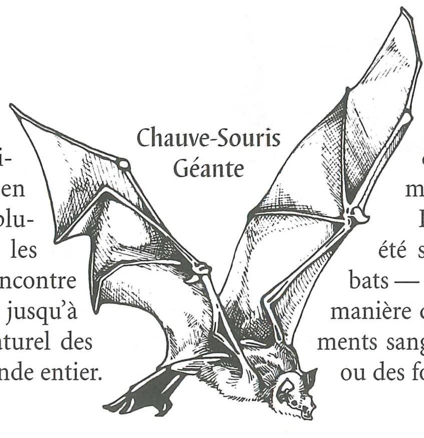
Armure : 2 points de peau.

Compétence : Se Cacher 70 %.

Habitat : les mers profondes, notamment les eaux glacées du cercle polaire.

Chauves-Souris Géantes, Pteropus gouldii et autres

Les grandes chauves-souris arboricoles d'Amérique Centrale vivent en communautés pouvant regrouper plusieurs centaines d'individus. Pour les petites races communes que l'on rencontre aux États-Unis, ces colonies comptent jusqu'à 50 000 membres. L'environnement naturel des chauves-souris est menacé dans le monde entier.



Chauve-Souris Géante

CHAUVES-SOURIS GÉANTES

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	2D4	5
CON	2D6	7
TAI	2D4	5
POU	2D6	7
DEX	1D6+18	21-22
Déplacement 1/12 en volant		PV 6

Bonus aux dommages moyen : inapplicable.

Arme : Morsure 40 %, 1D2 points de dommages.

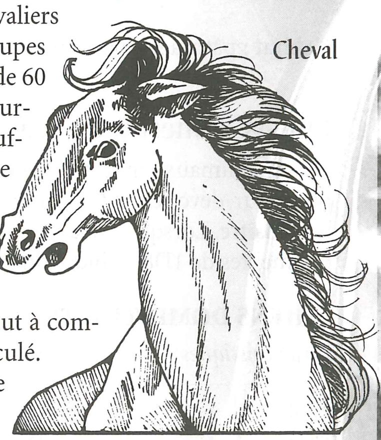
Compétences : Repérer une Proie par Sonar 75 %, Trouver Objet caché 75 %.

Habitat : climats chauds et tempérés du monde entier.

Chevaux, Equus caballus

Les chevaux présentent de nombreux avantages pour ceux qui savent les utiliser. Dans le cadre du jeu de rôle, il est utile de faire une distinction entre les chevaux de monte, les chevaux de trait, les ânes et les mules.

La compétence Monter à Cheval permet d'employer un cheval de monte. Les cavaliers isolés ou en petits groupes peuvent parcourir plus de 60 kilomètres par jour, pourvu qu'ils disposent de suffisamment d'eau, de fourrage et d'avoine pour leurs montures. Si ce type de cheval se querelle parfois avec ses congénères, il ne se résout à combattre que s'il est acculé. Même les chevaux de cavalerie sont avant tout dressés pour rester tranquilles et savoir garder leur sang-froid lors des combats. Seuls les plus extraordinaires des chevaux de guerre sont capables de rester relativement calmes face à des manifestations surnaturelles.



Cheval

Les chevaux de traits sont les plus gros représentants de leur espèce. Mais même s'ils sont généralement dressés pour être montés, cela se produit rarement. Un jet en Conduire un Chariot peut être nécessaire pour les atteler à une carriole. Notez qu'il est parfois difficile de trouver des selles et des harnachements à leur taille ; il arrive donc que l'on soit obligé de les monter “à cru”, ce qui exige un jet en Monter à Cheval avec une pénalité de 15 %.

Les ânes et les mules sont surtout employés pour transporter des marchandises ou tirer des attelages. En principe, ils obéissent mal aux ordres qu'on leur donne… même quand on se montre violent à leur encontre.

En règle générale — à part ceux qui ont été spécialement entraînés pour les combats — tous les chevaux réagissent de la même manière quand ils sont confrontés à des événements sanglants, des coups de feu, des monstres ou des foules en colère : ils s'enfuient !



CHEVAUX DE MONTE

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6+18	28-29
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+12	26
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 12		PV 20

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Coup de sabot 5 %, 1D8 points de dommages + bd.
Morsure 5 %, 1D10 points de dommages.
Piétinement* 25 %, 2D6 points de dommages + bd.
Ruade 5 %, 2D8 points de dommages + bd.

** Le cheval doit être entraîné à ce type d'attaque.*

Armure : 1 point de muscles.

Compétences : Esquiver 45 %, Se Cacher 25 %.

Habitat : pâturages, partout où vivent les hommes.

Chiens domestiques, Canis familiaris

Ces animaux amicaux sont appréciés des hommes pour leur dévouement et l'affection qu'ils témoignent à leur maître. Lorsqu'ils chassent, ils ont tendance à former des meutes de 1D8+3 individus.

CHIENS DOMESTIQUES

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	1D6+1	4-5
POU	2D6	7
DEX	2D6+6	13
Déplacement 12		PV 7-8

Bonus aux dommages moyen : -1D4.

Arme : Morsure 30 %, 1D6 points de dommages.

Compétences : Écouter 75 %, Sentir Quelque Chose d'Intéressant 90 %.

Habitat : partout où vivent des hommes.



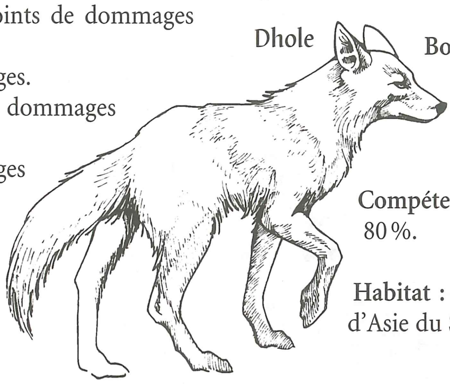
Chien domestique

Chiens sauvages indiens (dholes), Cuon dukhenensis

Malgré leur nom, il ne s'agit pas là de monstres surnaturels. Les chiens sauvages originaires d'Inde vivent principalement dans les forêts touffues et se révèlent parfois particulièrement vicieux. Ils se déplacent généralement en meutes de 5 à 12 individus, capables de vaincre un buffle.

CHIENS SAUVAGES

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	1D6+1	4-6
CON	3D6	10-11
TAI	1D6	3-4
POU	1D6+6	9-10
DEX	2D6+6	13
Déplacement 15		PV 7-8



Dhole

Bonus aux dommages moyen : -1D6.

Arme : Morsure 5 %, 1D6 points de dommages.

Compétences : Écouter 40 %, Suivre une Piste 80 %.

Habitat : régions boisées d'Asie Centrale ou d'Asie du Sud.

Cochons sauvages, Potamochoerus porcus

Ces animaux africains sont très courants et vivent dans les forêts denses. Ils se déplacent en troupeaux d'environ 20 individus et ne sont pas domestiqués. Leur nombre a augmenté dernièrement, du fait de la raréfaction des léopards.

COCHONS SAUVAGES

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	2D6+4	11
CON	2D6+6	13
TAI	2D6+4	11
POU	2D6	7
DEX	2D6	7
Déplacement 10		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +0.

Arme : Défenses 30 %, 1D8 points de dommages + bd.

Armure : 3 points de cuir, de poils et de muscles.

Compétence : Sentir l'Ennemi 50 %.



Cochon sauvage

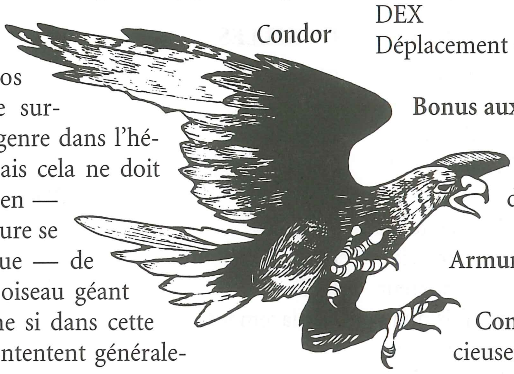
Habitat : régions africaines situées au sud du Sahara.

Condors, Vultur gryphus

Les caractéristiques fournies ci-dessous conviennent également aux aigles géants et à d'autres oiseaux de grande taille. Le condor, quant à lui, a une envergure d'environ 3 mètres. Seuls les plus grands des oiseaux sont susceptibles d'attaquer l'homme, bien qu'un vautour, par exemple, puisse agresser n'importe quelle proie sans défense. Tous les

volatiles possèdent la faculté de diminuer de moitié les chances qu'on a de les toucher quand ils volent.

Les grands oiseaux vivent généralement dans des régions montagneuses, où ils se construisent des nids "sûrs" au sommet de pitons rocheux ou à flanc de falaise. Certains choisissent néanmoins de nicher dans des arbres, pourvu qu'ils soient assez solides pour supporter le poids non négligeable d'un nid contenant une demi-douzaine de gros volatiles. On rencontre surtout des oiseaux de ce genre dans l'hémisphère occidental, mais cela ne doit pas empêcher un Gardien — à l'occasion d'une aventure se déroulant en Antarctique — de dire à ses joueurs "Un oiseau géant fond sur vous."... même si dans cette région les oiseaux se contentent généralement de marcher.



Condor

CONDOR ANDIN ou tout autre oiseau géant

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19
Déplacement 5/12 en volant		PV 13-14

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Bec 45 %, 1D8 points de dommages.
Serres 45 %, 1D6 points de dommages + bd.

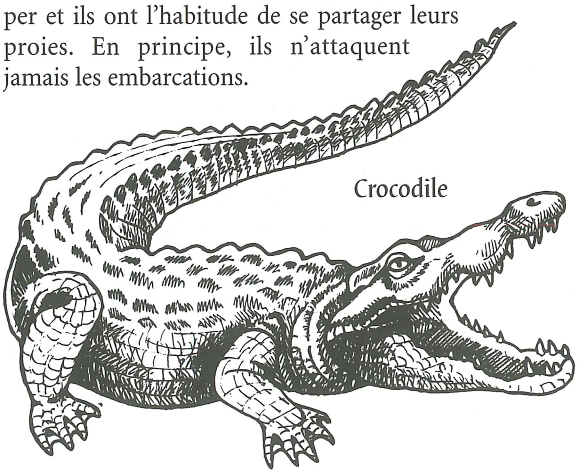
Armure : 2 points de plumage.

Compétence : Touver Objet Caché 90 %.

Habitat : Amérique du Nord et du Sud.

Crocodiles, Crocodylus niloticus

Il s'agit là de crocodiles comme on en trouve dans la vallée du Nil. Même s'ils se font de plus en plus rares dans la partie "basse" de ce fleuve, ils sont encore très répandus en Afrique Centrale, à Madagascar, en Asie tropicale et dans les régions du nord et de l'ouest de l'Australie. Partout où il y a de l'eau, il peut aussi y avoir des crocodiles. Ces animaux dévorent tout ce qu'ils parviennent à attraper et ils ont l'habitude de se partager leurs proies. En principe, ils n'attaquent jamais les embarcations.



Crocodile

CROCODILES DU NIL

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D6+12	26
CON	3D6+8	18-19
TAI	4D6+12	26
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
Déplacement 6/8 en nageant		PV 22-23

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Arme : Morsure 50 %, 1D10 points de dommages + bd.

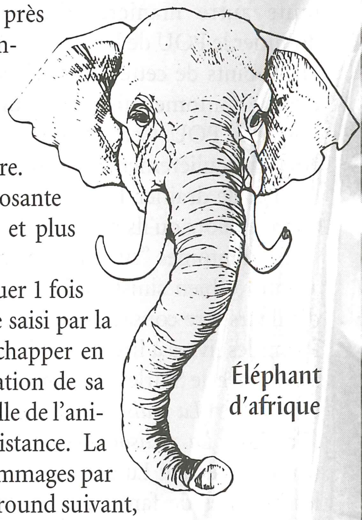
Armure : 5 points de peau écailleuse.

Compétences : Discrétion 50 %, Glisser Silencieusement sur l'eau 75 %, Se Cacher 60 %.

Habitat : jungles marécageuses et tropicales du monde entier.

Éléphants africains, Loxodonta africana

Tout le monde connaît les éléphants. Les investigateurs n'ont rien à craindre d'eux, à moins qu'ils ne s'approchent trop près d'un troupeau, qu'ils rencontrent un solitaire ou qu'ils aient affaire à des parents craignant pour la sécurité de leur progéniture. Cette espèce est plus imposante (poids moyen : 6 tonnes) et plus remuante que celle d'Asie.



Éléphant d'afrique

Un éléphant peut attaquer 1 fois par round. Tout adversaire saisi par la trompe peut tenter de s'échapper en remportant une confrontation de sa FOR contre la moitié de celle de l'animal sur la Table de Résistance. La trompe n'inflige pas de dommages par elle-même, mais à chaque round suivant, le prisonnier peut être touché par une autre "attaque" de l'éléphant avec 99 % de chances de succès.

ÉLÉPHANTS D'AFRIQUE

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	6D6+34	55
CON	3D6+16	26-27
TAI	6D6+42	63
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11
Déplacement 10		PV 45

Bonus aux dommages moyen : +6D6.

Armes : Défenses 25 %, 6D6 points de dommages + bd.
Piétinement 50 %, 4D6 points de dommages + bd.
Ruade 25 %, 8D6 points de dommages + bd.
Trompe 50 %, saisit.

Armure : 8 points de peau.



Compétences : Écouter 80 %, Sentir Quelque Chose d'Intéressant 95 %.

Habitat : Afrique Centrale ; un "cousin" plus petit vit en Asie tropicale.

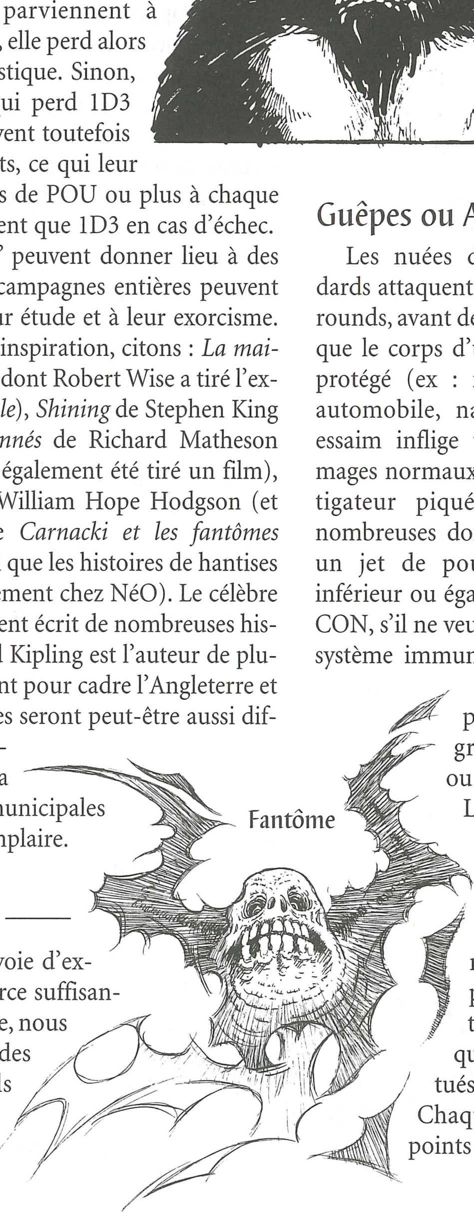
Fantômes

Le Gardien devrait toujours tailler sur mesure des fantômes adaptés aux circonstances particulières de ses scénarios. En règle générale, les seules caractéristiques de ces êtres à l'aspect vaporeux sont l'INT et le POU. Il semblerait qu'ils "hantent" toujours un lieu ou (plus rarement) un objet bien précis.

Certains fantômes sont vulnérables à la magie et d'autres non. S'ils hantent un endroit, c'est en principe pour faire partager, d'une façon ou d'une autre, l'horreur qui est à l'origine de leur formation. Il arrive parfois qu'ils donnent des indices ou des éléments qui — s'ils sont correctement interprétés — peuvent permettre à ces ombres angoissées de trouver le repos éternel. Bien que tous ces êtres soient par nature terrifiants, certains sont plus horribles que d'autres. Quoi qu'il en soit, ils ne devraient jamais faire perdre plus de 1D8 points de Santé Mentale.

Les fantômes se battent en confrontant sur la Table de Résistance leur POU à celui de leur victime qu'ils saisissent, enveloppent ou malmènent de toute autre manière. S'ils parviennent à dominer le POU de leur proie, elle perd alors 1D3 points de cette caractéristique. Sinon, c'est le fantôme lui-même qui perd 1D3 points de POU. Certains peuvent toutefois être particulièrement puissants, ce qui leur permet de drainer 1D6 points de POU ou plus à chaque attaque, alors qu'ils n'en perdent que 1D3 en cas d'échec.

Les fantômes "sur mesure" peuvent donner lieu à des aventures bien sinistres. Des campagnes entières peuvent d'ailleurs être consacrées à leur étude et à leur exorcisme. Parmi les livres à lire à titre d'inspiration, citons : *La maison hantée* de Shirley Jackson (dont Robert Wise a tiré l'excellent film *La maison du diable*), *Shining* de Stephen King (J'ai Lu), *La maison des damnés* de Richard Matheson (publié chez J'ai Lu et dont a également été tiré un film), les histoires de fantômes de William Hope Hodgson (et notamment les aventures de *Carnacki et les fantômes* publiées jadis chez NéO), ainsi que les histoires de hantises de M. R. James (publiées également chez NéO). Le célèbre écrivain anglo-saxon a également écrit de nombreuses histoires de fantômes, et Rudyard Kipling est l'auteur de plusieurs nouvelles de ce type ayant pour cadre l'Angleterre et l'Inde. Certains de ces ouvrages seront peut-être aussi difficiles à trouver que les fantômes dont ils parlent, mais la plupart des bibliothèques municipales devraient en posséder un exemplaire.


Fantôme

Gorilles, Gorilla gorilla

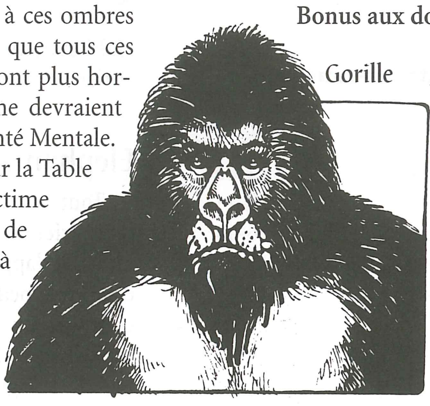
Bien que ces animaux en voie d'extinction soient dotés d'une force suffisante pour démembrer un homme, nous avons découvert au cours des dernières décennies qu'ils étaient d'un naturel timide et paisible.

S'ils sont contraints à la violence, les gorilles peuvent mordre et attaquer des deux mains au cours d'un même round. Quand un gorille touche sa proie avec ses deux mains, il s'agrippe à elle et lui inflige, chaque round suivant, des blessures égales à son bonus aux dommages, à moins qu'elle ne parvienne à se dégager en réussissant à opposer sa FOR à celle de l'animal sur la Table de Résistance.

GORILLES

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	4D6+12	26
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+12	19
INT	1D6+1	4-5
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8		PV 15

Bonus aux dommages moyen : +2D6.


Gorille

Armes : Main 45 %, 1D6 + bd.
Morsure 45 %, 1D6 points de dommages + bd.

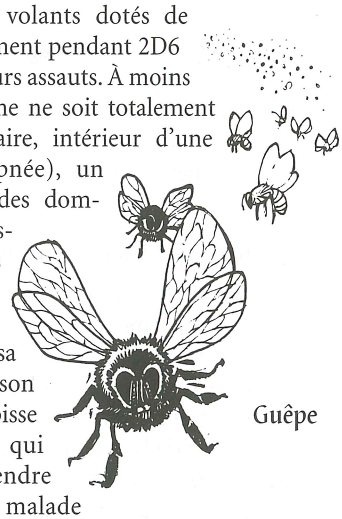
Armure : 2 points de peau.

Compétences : Brouter des Feuilles 50 %, Se Cacher 75 %.

Habitat : montagnes d'Afrique Centrale.

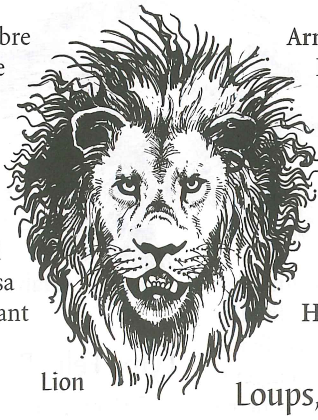
Guêpes ou Abeilles en essaims

Les nuées d'insectes volants dotés de dards attaquent généralement pendant 2D6 rounds, avant de cesser leurs assauts. À moins que le corps d'une victime ne soit totalement protégé (ex : moustiquaire, intérieur d'une automobile, nage en apnée), un essaim inflige toujours des dommages normaux. Un investigateur piqué de très nombreuses doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON, s'il ne veut pas que son système immunitaire subisse un choc qui peut le rendre gravement malade ou même, en de rares occasions, le tuer.


Guêpe

Les abeilles africaines qui ont colonisé les Amériques au début des années 1990 sont beaucoup plus pugnaces que les abeilles ou les guêpes ordinaires. Elles sont capables d'attaquer pendant 3D6 minutes d'affilée. Ces "abeilles tueuses" peuvent provoquer la mort de leurs victimes, du fait de leur agressivité, d'autant que les essaims sont généralement constitués d'un très grand nombre d'individus. Chaque minute d'attaque fait perdre 1D6 points de Vie.

Lions, Panthera leo



Lion

Le lion est certainement le plus célèbre des félins sauvages. Il vit en groupes de chasse d'une douzaine d'individus. Les mâles d'Afrique du Sud ont des crinières plus fournies et plus sombres que celles de leurs congénères du nord.

Chaque round, le lion peut exécuter un coup de griffe et une morsure. S'il réussit ces deux attaques, il s'accroche à sa proie pour la mordre, tout en la lacérant avec ses pattes postérieures.

LIONS

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	2D6+12	19
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19
Déplacement 10		PV 13-14

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Griffes 60 %, 1D6 points de dommages + bd.
Lacération 80 %, 2D6 points de dommages + bd.
Morsure 40 %, 1D10 points de dommages.

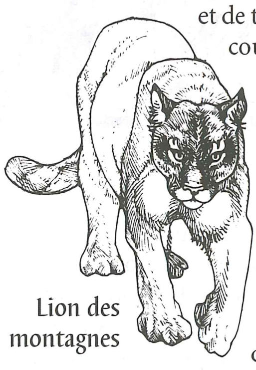
Armure : 2 points de peau.

Compétences : Chasser en Groupe 25 %, Suivre une Piste 25 %.

Habitat : Afrique et Proche-Orient.

Lions des montagnes, Panthera concolor

Appelé aussi Puma ou Cougar, ce prédateur mesure 1,80 mètres de long. Il est plus petit, plus court sur pattes et de tempérament plus solitaire que son cousin d'Afrique. En principe, les lions des montagnes n'attaquent jamais l'homme. Depuis les années 1990, leur espèce est protégée et on commence à en trouver de nouveau à proximité des communautés humaines.



Lion des montagnes

Chaque round, un lion des montagnes peut attaquer avec ses deux pattes et sa morsure. Si ses deux coups de patte touchent, il s'accroche à sa proie pour la mordre ou la secouer violemment, tout en la lacérant avec ses pattes postérieures.

LIONS DES MONTAGNES ou Pumas ou Couguars

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+8	15
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
Déplacement 12		PV 13

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Griffes 50 %, 1D6 points de dommages + bd.
Lacération 80 %, 2D6 points de dommages + bd.
Morsure 30 %, 1D10 points de dommages.

Armure : 1 point de fourrure.

Compétences : Discrétion 90 %, Grimper 80 %, Sauter 40 %, Se Cacher 80 %.

Habitat : Toute l'Amérique du Nord et du Sud.

Loups, Lupus

Face à des troupeaux de cerfs ou de daims, les loups ont coutume d'attaquer en meutes, mais il leur arrive aussi souvent de chasser en solitaire ou en "famille". Ces prédateurs sont ordinairement d'un naturel timide et il n'existe pratiquement aucun témoignage attestant qu'ils ont attaqué des hommes en bonne santé.

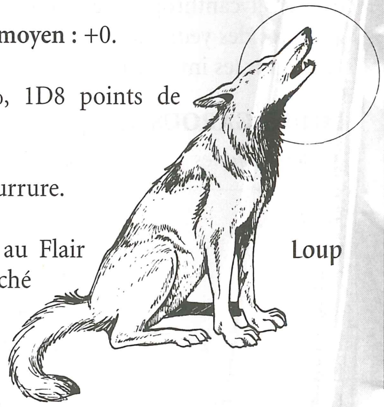
LOUPS

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	2D6+6	13
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+1	8
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 12		PV 9-10

Bonus aux dommages moyen : +0.

Arme : Morsure 30 %, 1D8 points de dommages.

Armure : 1 point de fourrure.



Loup

Compétences : Suivre au Flair 80 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Habitat : les mêmes climats froids et tempérés qu'apprécient les gros ruminants et autres herbivores.

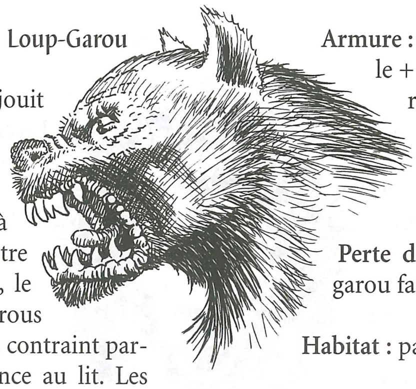
Loups-Garous, hommes-bêtes et loups géants

La première catégorie de loups-garous regroupe les humains ordinaires qui ont été victimes d'une malédiction et qui se transforment occasionnellement en monstres, mi-hommes mi-bêtes (en général au moment de la pleine lune). Ces hommes peuvent très bien ne pas avoir conscience de la malédiction qui pèse sur leurs épaules ou détester leur état. La seconde catégorie est constituée d'individus qui adorent se transformer complètement en loups et qui exercent un meilleur contrôle sur leur métamorphose que ceux de la première catégorie. Tous les loups-garous attaquent avec la même folie meurtrière qui caractérise les chiens ou les hommes enragés. Leur masse reste toujours inchangée, quelle que soit leur forme.

Les loups-garous transmettent leur mal grâce à un agent particulier contenu dans leur salive; leurs attaques



sont donc dangereuses, même quand elles ne sont pas directement mortelles.



Loup-Garou

Sous sa forme bestiale, un loup-garou jouit d'une résistance exceptionnelle aux blessures, qui le rend capable de régénérer 1 point de Vie par round de combat. Les plaies et les cicatrices reçues à ce moment-là peuvent toutefois subsister quand le monstre reprend forme humaine. Paradoxalement, le processus de guérison rapide des loups-garous a tendance à les fatiguer énormément et les contraint parfois à passer des semaines de convalescence au lit. Les loups-garous sont particulièrement vulnérables au feu et aux armes capables d'empaler, quand elles sont en argent. Lorsque leur fourrure prend feu, ils perdent en principe leurs points de Vie plus vite qu'ils ne les régénèrent.

L'argent, métal lunaire par excellence, est un véritable poison pour les loups-garous. Quand l'un d'eux est blessé par une arme en argent, confrontez sur la Table de Résistance sa CON aux dommages infligés. S'il perd cette confrontation, il meurt instantanément. Sinon, il encaisse seulement la moitié des dommages, mais il ne peut pas ensuite les régénérer.

Un loup-garou sous forme humaine a la même apparence et les mêmes caractéristiques qu'un humain ordinaire. Par contre, les deux formes bestiales décrites ci-dessous possèdent des caractéristiques exceptionnelles et elles ont en commun certains détails particuliers : attaques, armure, etc. Le Gardien n'est pas obligé de demander à ses joueurs de faire des jets de SAN lorsque leurs personnages rencontrent des loups-garous. S'il le fait, il serait bon qu'il dote ses lycanthropes d'éléments inhabituels ou surnaturels (ex : des yeux lumineux) pour justifier la terreur ressentie par les investigateurs.

LOUPS-GAROUS de type hommes-bêtes

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	6D6	21
CON	2D6+6	13
TAI	3D6	10-11
INT	1D4+2	4-5
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+6	13
Déplacement 12		PV 11-12

Bonus aux dommages moyen : +1D4 ou +1D6.

LOUPS-GAROUS de type loups géants

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	6D6	21
CON	2D6+6	13
TAI	3D6+1D3	12-13
INT	1D4+2	4-5
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+6	13
Déplacement 13		PV 12-13

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Morsure 30 %, 1D8 points de dommages + bd. Infection 99 %, si la Morsure pénètre la peau d'une victime, celle-ci se transforme en loup-garou lors de la prochaine pleine lune.

Armure : 1 point de peau sous forme bestiale + régénération de 1 point de Vie par round.

Compétences : Se Cacher 60 %, Suivre au Flair 90 %.

Perte de Santé Mentale : voir un loup-garou fait perdre 0/1D8 points.

Habitat : partout où brille la pleine lune.

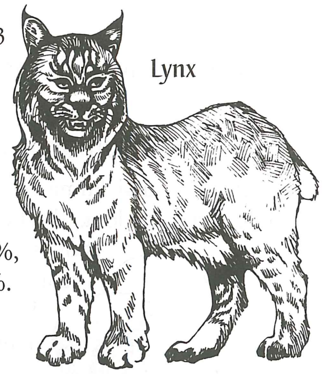
Lynx, Felix Rufus

Le lynx est le grand félin le plus répandu en Amérique du Nord et son agressivité est légendaire. On en trouve dans les régions montagneuses et dans les forêts de tout le continent, particulièrement le long des cours d'eau. Chaque round, un lynx peut attaquer avec ses deux pattes griffues et sa morsure. Si les deux griffes touchent, l'animal s'accroche à sa proie et l'éventre en se servant de ses pattes postérieures.

LYNX

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	1D4	2-3
POU	2D6	7
DEX	2D6+12	19
Déplacement 12		PV 6-7

Bonus aux dommages moyen : -1D6.



Lynx

Armes : Éventrement 80 %, 2D3 points de dommages + bd.
Griffes 40 %, 1D3 points de dommages + bd.
Morsure 20 %, 1D4 points de dommages.

Compétences : Discrétion 90 %, Grimper 80 %, Se Cacher 80 %.

Habitat : Amérique du Nord.

Momies

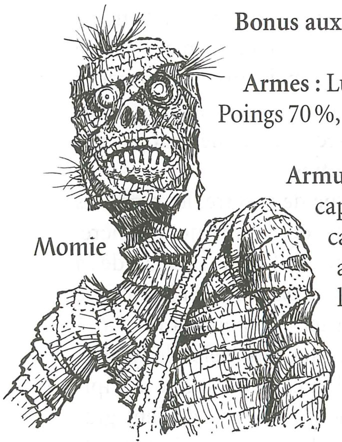
Ces morts-vivants ressemblent un peu à des zombies intelligents. Certaines religions utilisent des momies pour défendre leurs temples. À l'instar des zombies, on est littéralement obligé de les réduire en pièces pour les mettre hors de combat. Contrairement aux croyances populaires, beaucoup de momies ne sont pas enveloppées de bandages et se déplacent avec une relative vélocité. Ces créatures sont incapables de régénérer par voie naturelle les points de Magie qu'elles dépensent.

Par rapport à leur forme humaine d'origines, les momies ont une FOR x 2, une CON x 1,5 alors que leur DEX est réduite d'un tiers.

Du fait du bitume et des bandes de tissus fréquemment employés pour les préserver de la putréfaction, les momies égyptiennes sont particulièrement vulnérables au feu : ce dernier leur inflige des dommages normaux, mais les flammes sont beaucoup plus difficiles à éteindre.

MOMIES, moyennes

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6 x 2	20-22
CON	3D6 x 1,5	15-17
TAI	2D6+6	13
INT	3D6	10-11
POU	1D6+12	15-16
DEX	2D6	7
Déplacement 6		PV 14-15



Momie

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Lutte 25 %, dommages spéciaux. Poings 70 %, 1D6 points de dommages + bd.

Armure : 2 points de peau ; les armes capables d'empaler sont inefficaces, sauf si elles parviennent à amputer un membre, trancher la tête, etc.

Compétences : Discrétion 50 %, Tendre une Embuscade 40 %.

Perte de Santé Mentale : voir une momie fait perdre 1/1D8 points.

Ours bruns, Ursus americanus

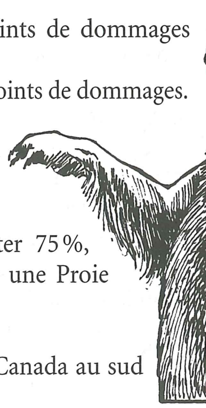
L'ours brun est, de très loin, l'ours le plus répandu en Amérique du Nord. C'est le seul ursidé que l'on rencontre dans la partie orientale du continent. Il peut attaquer 2 fois par round, soit en effectuant deux attaques distinctes avec une patte griffue, soit en attaquant une fois avec une patte et une fois avec ses crocs.

OURS BRUNS

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6+10	20-21
CON	2D6+6	13
TAI	3D6+10	20-21
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 16		PV 17

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Our brun



Armes : Coup de patte 25 %, bd points de dommages.
Griffes 40 %, 1D6 points de dommages + bd.
Morsure 25 %, 1D10 points de dommages.

Armure : 3 points de fourrure et de graisse.

Compétences : Écouter 75 %, Grimper 30 %, Sentir une Proie 70 %.

Habitat : Du sud du Canada au sud du Mexique.

Pythons, Python reticulatus

Bien qu'il n'ait rien d'une créature fabuleuse, le python est censé posséder quelques pouvoirs mythiques. Ainsi, dans les contes populaires, on prétend qu'il peut "charmer" sa proie pour la contraindre à l'immobilité au moment où il passe à l'attaque. Les investigateurs devraient cependant redouter avant tout son étreinte… Lorsqu'un python prend un personnage dans ses anneaux, celui-ci a la possibilité de garder un bras libre pour continuer à se battre, s'il réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois sa DEX. Du point de vue de la victime, il faut considérer les attaques par Constriction comme des attaques de Lutte capables d'infliger des dommages chaque round où elles sont réussies. Au gré du Gardien, la victime doit réussir un jet de pourcentage sous 5 fois sa CON pour ne pas perdre conscience.

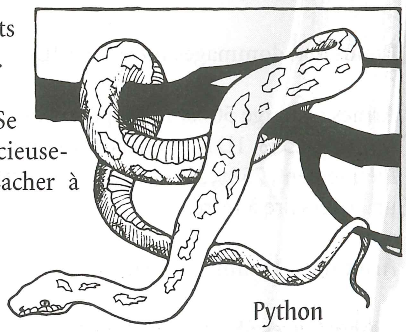
Quand sa proie est immobilisée, le python peut ensuite l'avaler tout entière, pourvu que sa TAI ne soit pas supérieure à la sienne. Si elle est encore vivante à ce moment-là, elle meurt rapidement par suffocation.

PYTHONS, et autres Serpents Géants

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6+12	22-23
CON	2D6+6	13
TAI	5D6	17-18
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 6		PV 15-16

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Avaler, succès automatique, la victime est asphyxiée et digérée.
Constriction 40 %, 1D6 points de dommages + bd.



Python

Armure : 2 points de peau écailleuse.

Compétences : Se Déplacer Silencieusement 90 %, Se Cacher à Couvert 75 %.

Habitat : forêts tropicales.

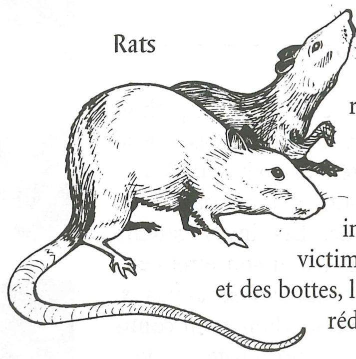
Rats en horde, Rattus norvegicus

Les rats de taille normale ne sont pas des assaillants bien terribles, mais quand ils attaquent en horde, c'est une toute autre paire de manches… Pour chaque combat, déterminez d'abord combien de *groupes* de rats attaquent et répartissez-les ensuite entre les investigateurs. Un combat moyen implique généralement entre 1D8+2 et 1D3 groupes de rats : au Gardien de choisir en fonction des circonstances. Les investigateurs ont toujours la possibilité d'agir les premiers. Celui qui réussit son attaque tue automatiquement un rat, ce qui provoque la fuite du reste de son groupe. (Chaque groupe est composé de 10 rats, mais les joueurs ne doivent pas savoir que ce sont seulement les "groupes" qui comptent.)

Les rats attaquent toujours après les personnages. Multipliez le nombre de groupes qui assaillent un personnage et



Rats

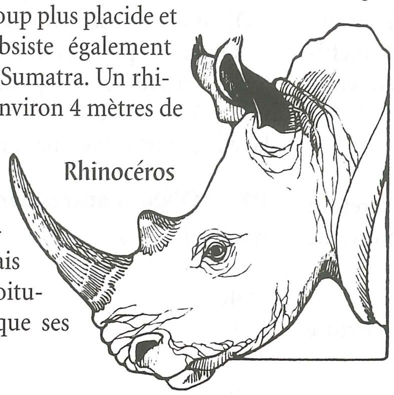


multipliez ce chiffre par 5 % pour déterminer les chances de réussite de chacun des groupes. En effet, moins les groupes sont nombreux, moins les rats ont envie de se battre. Une attaque réussie inflige 1D3 points de dommages à la victime. Si elle porte des vêtements épais et des bottes, les dommages qu'elle encaisse sont réduits (à la discrétion du Gardien).

Rhinocéros, Diceros bicornis

L'animal à deux cornes décrit ici n'est autre que l'irascible rhinocéros noir d'Afrique. Il est d'une extrême agressivité et charge parfois sans raison apparente. Le rhinocéros blanc, plus grand, est beaucoup plus placide et charge moins souvent. Il subsiste également quelques rhinocéros à Java et à Sumatra. Un rhinocéros noir "moyen" mesure environ 4 mètres de long et 1,50 mètre au garrot.

Rhinocéros



Pour charger, le rhinocéros a besoin d'au moins 10 mètres pour prendre son élan. Il n'attaque que 1 fois par round, mais n'hésite jamais à frapper une voiture ou un camion aussi bien que ses passagers.

RHINOCÉROS NOIRS

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	6D6+20	41
CON	4D6+6	20
TAI	6D6+20	41
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
Déplacement 15		PV 31

Bonus aux dommages moyen : +4D6.

Armes : Charge 50 %, 1D10 points de dommages + bd.
Morsure 25 %, 1D10 points de dommages.
Piétinement, 75 %, 3D10 points de dommages + bd contre un adversaire à terre.

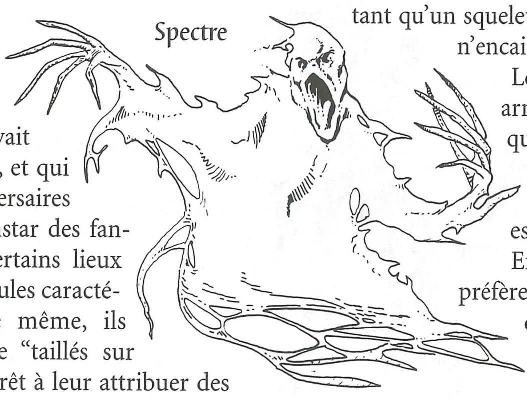
Armure : 10 points de peau.

Compétences : S'énerver 70 %, Sentir le Danger 60 %.

Habitat : Afrique Centrale, Afrique du Sud, Inde, Indonésie.

Spectres

Spectre



Les spectres sont des fantômes agressifs, nés de la frustration ou de la haine dévorantes qu'éprouvait un défunt au moment de sa mort, et qui ont la particularité d'être les adversaires de toutes les formes de vie. À l'instar des fantômes, ils hantent ou gardent certains lieux spécifiques et possèdent comme seules caractéristiques l'INT et le POU. De même, ils devraient, en règle générale, être "taillés sur mesure" par le Gardien, qui a intérêt à leur attribuer des particularités uniques. Les spectres ont rarement moins de 13 points en POU, bien que leur INT puisse varier dans de grandes proportions. Voir un spectre fait toujours perdre au moins 1/1D8 points de Santé Mentale.

Les spectres vivent sur le plan éthéré, ce qui leur confère certains pouvoirs spéciaux et certaines faiblesses. Ainsi, ils sont vulnérables à la magie et leur POU réagit comme une sorte de CON à l'égard des attaques magiques. Certains ont des points de Magie et s'ils les perdent, ils se dissipent aussitôt et ne peuvent ensuite pas se reformer avant qu'au moins 1 semaine se soit écoulée. Parfois, ils ne peuvent pas se reformer du tout ou seulement en sacrifiant un grand nombre de points de Pouvoir. Ceux qui n'ont pas de points de Magie sont détruits à jamais lorsqu'ils perdent tous leurs points de POU. Les spectres n'acceptent jamais de négocier ou de révéler leurs secrets… ce ne sont pas des fantômes comme les autres.

Quel que soit le type de spectre, les combats sont toujours résolus de la même manière. Confrontez le POU du mort-vivant à celui de sa victime sur la Table de Résistance. Si la victime ne parvient pas à résister, elle perd alors 1D6-1 points de FOR, d'INT ou CON (selon le type de spectre rencontré). Si la caractéristique vampirisée tombe à 0, la victime meurt, devient grabataire ou sombre dans le coma jusqu'à ce qu'elle récupère les points de caractéristique perdus. Ce type d'attaque se répète aussi longtemps que la victime n'a pas perdu tous ses points dans la caractéristique concernée ou tant qu'elle ne parvient pas à s'enfuir du lieu hanté par son agresseur.

Une victime qui parvient à résister à une attaque fait perdre 1D6-1 points de POU ou de Magie à son agresseur. Les spectres ne régénèrent jamais les points de caractéristique qu'ils ont perdus.

Squelettes, Humains

Seules quelques rares légendes médiévales font référence à des squelettes animés, mais ces derniers ont connu dernièrement un regain de succès dans la littérature fantastique et — surtout — dans le cinéma d'épouvante.

Leurs os desséchés sont relativement fragiles et se brisent facilement sous les coups assénés avec des armes lourdes. Par contre, les squelettes n'ont pas vraiment de "points faibles", aussi convient-il de ne pas tenir compte des empalements à leur encontre. Toute arme qui touche un squelette a des chances de le détruire égales à 4 fois les dommages infligés, exprimés sous forme pourcentage. Ainsi, par exemple, si une hache atteint un squelette et lui délivre 8 points de dommages, les chances de le détruire en le faisant voler en éclats sont de 32 %. Quoi qu'il en soit, tant qu'un squelette n'est pas réduit en miettes, il n'encaisse aucun dommage…

Les armes pouvant empaler (les armes à feu, notamment) n'ont que la moitié de leurs chances normales de toucher un squelette, ce dernier étant constitué essentiellement d'air.

En principe, les squelettes animés préfèrent utiliser des armes, plutôt que de porter des coups avec leurs mains nues… peut-être parce qu'elles sont extrêmement

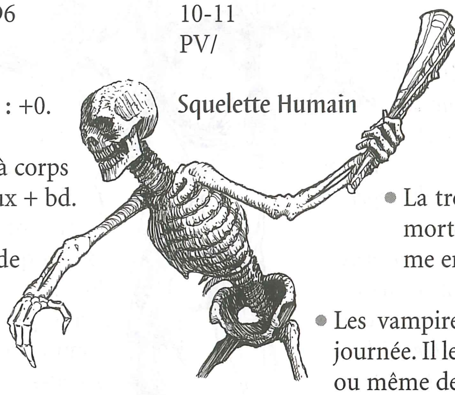
fragiles. Leurs chances de succès avec une arme blanche du type petit gourdin ou épée sont égales à 3 fois leur DEX.

Il n'existe aucune explication valable qui justifie que les os continuent d'être mobiles une fois que les muscles, les tendons et les ligaments se sont décomposés.

SQUELETTES HUMAINS

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	/	—
TAI	2D6+6	13
INT	3D6	10-11
POU	1	1
DEX	3D6	10-11
Déplacement 7		PV/

Bonus aux dommages moyen : +0.


Squelette Humain

Armes : Toute arme de corps à corps DEXx3 %, dommages normaux + bd.

Compétences : Cliqueter de Façon Sinistre 45 %, Se Dresser Quand On s'y Attend le Moins 60 %.

Habitat : ruines, tombes, souterrains, repaires de sorciers.

Perte de Santé Mentale : voir un squelette animé fait perdre 0/1D6 points.

Tigres, Panthera tigris

Les tigres sont les plus gros de tous les félins. Ils ont la réputation d'être des "mangeurs d'hommes", particulièrement en Inde où les humains empiètent de plus en plus sur leur territoire. Ce sont des chasseurs solitaires. Chaque round, un tigre peut attaquer avec ses deux pattes griffues et ses crocs. Si les deux pattes touchent, le tigre s'accroche à sa proie pour la mordre, tout en la lacérant avec ses pattes postérieures.

Tigre


TIGRES DU BENGALE

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
Déplacement 10		PV 13-14

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Griffes 70 %, 1D8 points de dommages + bd.
Lacération 80 %, 2D8 points de dommages + bd.
Morsure 45 %, 1D10 points de dommages.

Armure : 2 points de fourrure.

Compétences : Discrétion 75 %, Se Cacher 80 %, Suivre une Piste 50 %.

Habitat : d'Inde à Java, en passant par la Sibérie.

Vampires

Les joueurs auront certainement envie, un jour ou l'autre, de se mesurer à ces suceurs de sang. Il court toutefois tellement d'histoires contradictoires sur leur compte, qu'il incombe au Gardien de déterminer ce qui est vrai et ce qui relève de la "légende". Voici quelques suggestions…

- L'image d'un vampire ne se reflète pas dans un miroir.
- Les vampires sont obligés de reposer, pendant la journée, sur de la terre provenant de leur tombe.
- La troisième morsure d'un vampire est toujours mortelle et transforme automatiquement la victime en mort-vivant.
- Les vampires perdent tous leurs pouvoirs pendant la journée. Il leur est notamment impossible de se déplacer ou même de sortir de leur cercueil.
- Dans les cultures catholiques, une croix permet de se prémunir contre les vampires — pour un temps, en tout cas. L'eau bénite a, en outre, pour effet de brûler et de racornir leur peau.
- Les vampires ne boivent jamais… de vin.

Un vampire se transforme à volonté en fumée, en brume, en loup ou en chauve-souris. Sous forme de fumée ou de brume, il "dérive" à la vitesse de 1 mètre par round de combat.

Quand un vampire perd plus de points de Vie qu'il n'en a, il se transforme aussitôt en fumée ou en brume et régénère ensuite 1 point de Vie par round. Cependant, s'il a subi des dommages correspondant *exactement* à son capital de points de Vie, cela signifie qu'il a été touché à la tête. Dans ce cas, il perd conscience et ne se transforme pas en fumée. Un pieu planté dans son cœur est alors susceptible de l'anéantir à tout jamais.

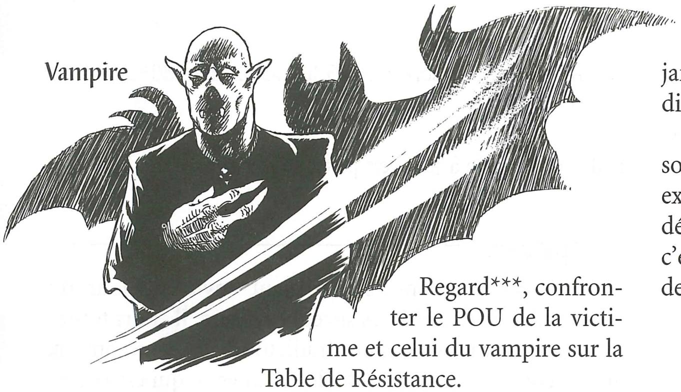
VAMPIRES

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6x2	20-22
CON	2D6+6	13
TAI	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11
Déplacement selon la forme revêtue +2		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Griffes** 50 %, 1D4 points de dommages + bd.
Morsure* 50 %, 1D4 points de dommages au premier round, puis succion du sang.




Vampire

Regard***, confronter le POU de la victime et celui du vampire sur la Table de Résistance.

** Si sa morsure inflige des dommages, le vampire reste accroché à sa proie qui ne résiste plus et qui perd 1D6 points de FOR (sang) chaque round suivant.*
*** Si le vampire remporte une confrontation de ses points de Magie contre ceux de sa victime sur la Table de Résistance, il lui vole 1D3 points de Magie (ce type d'attaque peut être répété chaque round). Les points ainsi acquis se dissipent après un nombre d'heures correspondant à son POU. La victime quant à elle régénère normalement les points perdus.*
**** Si le jet POU/POU sur la Table de Résistance favorise le vampire, la victime est hypnotisée et peut être amenée à exécuter quelques ordres simples. Si ces ordres sont dangereux pour sa santé, elle se soustrait à l'hypnose en réussissant, en début de round, un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois son INT.*

Armure : un Vampire régénère ses points de Vie lorsqu'ils sont tombés en dessous de 0.

Compétences : Flairer le Sang 75 %, Psychologie Humaine 60 %.

Habitat : partout où l'innocence est vulnérable.

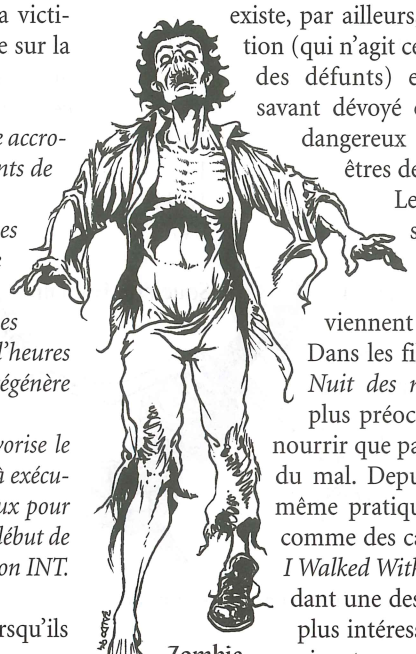
Perte de Santé Mentale : être attaqué par un vampire fait perdre 0/1D4 points; assister à la transformation d'un vampire en fait perdre 1/1D3. La vision de la forme humaine n'a aucun effet sur l'équilibre psychologique.

Zombies

Bien que nous sachions tous à quoi ressemblent les zombies grâce aux films qui leur ont été consacrés, il n'existe pas beaucoup de livres qui parlent d'eux. Les zombies sont quasiment invulnérables aux armes qui empalent (et notamment aux armes à feu), bien qu'elles puissent éventuellement les rendre encore plus horribles à regarder. Toute attaque réussie avec une arme de ce type leur inflige 1 point de dommages. Toutes les autres armes, quant à elles, leur délivrent la moitié de leurs dommages normaux. Il faut littéralement tailler en pièces les zombies pour les mettre hors de combat. Le fait de les enflammer a pour seul effet de les distraire momentanément; dans un lieu clos cela n'est pas forcément très utile.

Les zombies n'ont que 1 seul point de POU, qui leur a été fourni par le sortilège qui les a créés. Ils n'agissent jamais de leur propre chef et doivent donc toujours être dirigés par un sorcier.

Au gré du Gardien, certaines substances et certains sorts sont capables de désactiver les zombies. Ainsi, par exemple, la tradition vaudou veut que les zombies soient détruits lorsque l'on parvient à leur faire avaler du sel; c'est pourquoi leurs créateurs prennent souvent la peine de leur coudre les lèvres. Dans le Mythe de Cthulhu, il existe, par ailleurs, un sortilège de Résurrection (qui n'agit cependant pas sur la volonté des défunts) et rien n'empêche qu'un savant dévoyé ou des produits polluants dangereux donnent naissance à des êtres de ce genre.


Zombie

Les zombies sont des adversaires maladroits, mais ils font quand même pas mal de dégâts quand ils parviennent à frapper leurs adversaires. Dans les films, depuis la sortie de *La Nuit des morts-vivants*, ils semblent plus préoccupés par un besoin de se nourrir que par une simple envie de faire du mal. Depuis 1980, les zombies sont même pratiquement toujours présentés comme des cannibales. Le film de 1943, *I Walked With a Zombie*, propose cependant une description plus évocatrice et plus intéressante de ce genre de morts-vivants.

ZOMBIES

caractéristiques	*jets*	*moyennes*
FOR	3D6x1,5	15-17
CON	3D6x1,5	15-17
TAI	2D6+6	13
POU	1	1
DEX	2D6	7
Déplacement 6		PV 14-15

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Grand Gourdin 25 %, 1D8+1 points de dommages + bd.
Morsure 30 %, 1D3 points de dommages.

Armure : aucune, mais les armes pouvant empaler n'infligent aux zombies que 1 point de dommages et les autres que la moitié de leurs dommages normaux.

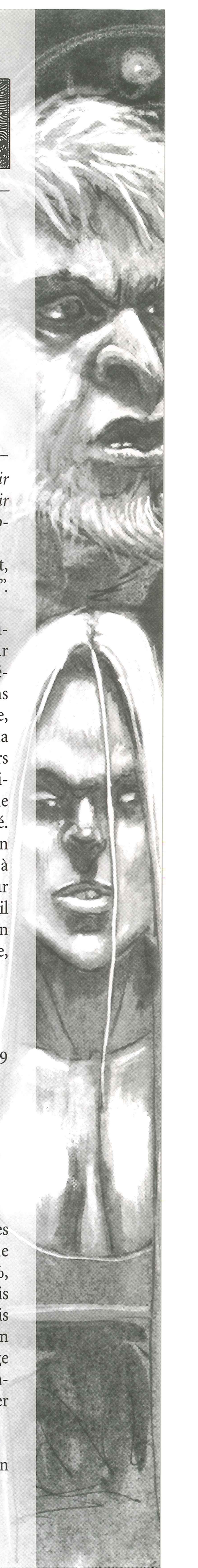
Compétences : Chercher de la Chair Humaine 99 %, Obéir à un Ordre 99 %.

Habitat : là où ils sont créés.

Perte de Santé Mentale : voir un zombie fait perdre 1/1D8 points.

"On pouvait facilement imaginer un noyau étranger de matière ou d'énergie, informe ou différent, maintenu en vie par des ponctions imperceptibles ou immatérielles dans la force vitale ou les tissus corporels et les fluides d'autres choses vivantes et palpables dans lesquels il pénètre et parfois dans les tissus desquels il se fond."
– Lovecraft, "La maison maudite"

Personnages des œuvres de Lovecraft



Descriptions adaptées au jeu de rôle de divers personnages représentatifs tirés des romans de Lovecraft, qui pourront servir de modèles pour les Gardiens débutants et de sources d'inspiration pour les autres.

Les âges attribués à chacun des personnages correspondent à ceux fournis ou sous-entendus dans les nouvelles ou romans où ils apparaissent. Certaines de leurs compétences ne sont toutefois que des estimations arbitraires, visant uniquement à permettre de les utiliser comme personnages non-joueurs dans le cadre de parties de jeu de rôle.

Quand le bonus aux dommages d'un individu est différent de 0, il est rappelé par l'abréviation "+bd", ceci pour éviter toute confusion avec les dommages normaux des armes.

ARMITAGE, Docteur Henry

"Finalement les trois hommes d'Arkham — le vieux docteur Armitage à la barbe blanche, le professeur Rice qui grisonnait, et l'assez jeune et maigre docteur Morgan — firent seuls l'ascension du sommet."

— H.P. Lovecraft, "L'Abomination de Dunwich".



Armitage, Henry

Lorsque Wilbur Whateley eut été tué par le chien de garde de la bibliothèque alors qu'il tentait de dérober le *Necronomicon*, Armitage apprit certains des secrets contenus dans cet épouvantable ouvrage. Accompagné de Rice et Morgan, il se rendit alors à Dunwich où il rencontra (grâce à d'étranges artifices de sorcellerie) l'effroyable jumeau du défunt Whateley : le Fils de Yog-Sothoth.

Docteur HENRY ARMITAGE, 73 ans,
Lettré et bibliothécaire universitaire

FOR 11	CON 8	TAI 12	INT 18	POU 16
DEX 10	APP 13	ÉDU 24	SAN 55	PV 10

Bonus aux dommages : +0.

Arme : aucune.

Compétences : Allemand 70 %, Bibliothèque 95 %, Cryptographie 75 %, Français 80 %, Grec 68 %, Histoire 65 %, Latin 75 %, Littérature 75 %, Mythe de Cthulhu 18 %, Occultisme 25 %, Persuasion 75 %, Psychologie 48 %.

CARTER, Randolph

"Randolph ne connaissait plus que son désir de franchir la barrière pour entrer dans le pays illimité des rêves et voir les golfes où toutes les dimensions se dissolvent dans l'absolu."

— H.P. Lovecraft,
"À Travers les Portes de la Clé d'Argent".



Carter, âgé

Personnage central de plusieurs histoires écrites par Lovecraft. De caractère indépendant, Carter se lança dans les études puis dans l'écriture, avant de s'engager dans la Légion Étrangère française lors de la Grande Guerre, sans retirer aucune satisfaction durable des illusions du monde éveillé. Comme il ne tenait jamais en place, il passait son temps à voyager. Il disparut un jour d'Arkham et, lorsqu'il revint, il raconta à quelques-uns de ses amis qu'il avait accompli un extraordinaire périple. Il disparut de nouveau par la suite, peut-être définitivement cette fois.

Randolph CARTER,
55 ans au moment de sa dernière disparition

FOR 15	CON 17	TAI 15	INT 18	POU 19
DEX 14	APP 15	ÉDU 21	SAN 50	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Cimeterre, 1D8+1 point de dommages + bd.
Revolver cal. 45 60 %, 1D10+2 points de dommages.

Compétences : Aimer les Vieux Livres 79 %, Apprécier des Artistes Excentriques 47 %, Anglais 90 %, Archéologie 14 %, Architecture Coloniale 59 %, Bibliothèque 55 %, Chevaucher une Monture Inhabituelle 45 %, Chinois 25 %, Crédit 60 %, Folklore Yaddithien 77 %, Français 57 %, Histoire 48 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Navigation 65 %, Négocier avec des Éditeurs 15 %, Parler le Langage des Chats 35 %, Parler le Langage des Zoogs 20 %, Persuasion 55 %, Philosophie 88 %, Psychologie 70 %, Rêver 62 %, Secrets des Rêves 70 %, Tactiques Militaires 35 %.

Objets magiques : une grande clé en argent, un parchemin hyperboréen.

CURWEN, Joseph

"Le modèle [de la peinture] était un homme sec et bien fait… le visage maigre, calme, quelconque sembla vaguement familier à Ward et à l'artiste."

— H.P. Lovecraft, "L'Affaire Charles Dexter Ward".



Curwen, Joseph

Tué par ses voisins au XVIIIe siècle, Curwen le sorcier laissa des indices et des suggestions magiques qui conduisirent son arrière-arrière-arrière petit-fils, Charles Dexter Ward, à le ressusciter. Peu de temps après être revenu à la vie, Curwen jugea que Ward se montrait "trop délicat" et l'élimina. En 1928, il fut transformé en poussière bleue par le docteur Marinus Bicknell Willet : s'étant rendu compte que Curwen avait pris la place de son descendant, il inversa la formule magique qui avait permis la résurrection du sorcier.

JOSEPH CURWEN,
26 ans d'âge apparent, sorcier cruel

FOR 12	CON 14	TAI 10	INT 19	POU 20
DEX 14	APP 11	ÉDU 21	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Dague 35 %, 1D4 points de dommages.
Pistolet à silex 70 %, 1D6+1 points de dommages.

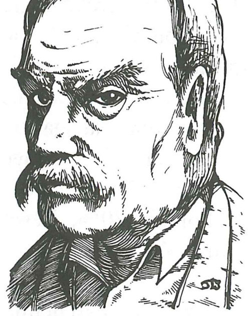
Sortilèges : Enchanter une Peinture, Résurrection, Signe de Voor, Voler la Vie, Voix de Râ, Voyage Extra-Dimensionnel.

Compétences : Alchimie 40 %, Anthropologie 30 %, Astrologie 55 %, Baratin 65 %, Bibliothèque 55 %, Chantage 80 %, Chimie 10 %, Comptabilité 15 %, Crédit (en tant que C.D. Ward) 70 %, Discrétion 35 %, Dissimulation 60 %, Être Impitoyable 90 %, Grec 45 %, Hébreu 48 %, Histoire 67 %, Interroger 75 %, Latin 58 %, Marchandage 80 %, Mythe de Cthulhu 29 %, Occultisme 50 %, Persuasion 45 %, Pharmacologie 20 %, Psychologie 70 %, Se Cacher 45 %, Torturer 75 %.

DE LA POER, Le Dernier

"Les rats continuèrent leur sarabande, par ruées si violentes et si nettes que je finis par reconnaître à leur mouvement une orientation précise. Ces bêtes… s'étaient lancées dans une fantastique migration, depuis des hauteurs invraisemblables jusqu'à des profondeurs vraisemblablement ou invraisemblablement lointaines."

— H.P. Lovecraft, "Les Rats dans les Murs".



De La Poer, Le Dernier

Revenu dans l'antique demeure de sa famille, le narrateur découvre par inadvertance les effroyables secrets de sa lignée. Dernier descendant des de La Poer, il décide de reprendre l'ancien nom de ses aïeux. L'homme d'affaires en retraite qu'il était va, dès lors, se transformer progressivement en dément sanguinaire. Les rats qui courent dans les murs du prieuré d'Exham, avec lesquels il entretient des rapports malsains, le conduiront en effet jusqu'à d'horribles cavernes souterraines dont la découverte le fera sombrer dans une folie meurtrière.

DE LA POER, 65 ans environ, dernier de sa lignée

FOR 12	CON 11	TAI 11	INT 15	POU 14
DEX 12	APP 10	ÉDU 16	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Morsures et Griffures Hystériques 35 %, 1D4 points de dommages.

Compétences : Aimer les Chats 90 %, Comptabilité 45 %, Crédit 75 %, Écouter 40 %, Entendre des Rats 85 %, Histoire 40 %, Légendes Locales 55 %, Marchandage 70 %, Psychologie 40 %, S'enrichir 85 %, Trouver Objet Caché 55 %.

DERBY, Edward Pickman

"Blond aux yeux bleus, il avait le teint d'un enfant, et la moustache qu'il essayait de faire pousser ne se discernait qu'à peine. Sa voix était douce et claire, et son existence dorlotée et inactive lui donnait une rondeur juvénile plutôt que le ventre naissant d'une maturité précoce. Il était de bonne taille, avec un beau visage qui en eût fait un grand séducteur si sa timidité ne l'avait retenu dans les études livresques et l'isolement."

— H.P. Lovecraft, "Le Monstre sur le Seuil".



Derby, Edward Pickman

Avec son tempérament indolent et rêveur, Derby constituait une proie idéale pour Asenath Waite qui l'épousa dans l'unique but d'échanger son esprit avec le sien. La jeune femme était en effet possédée par l'esprit du sorcier Ephraim Waite, son père. Derby se vengea toutefois de ces manigances lorsqu'il revint d'entre les morts en empruntant pendant quelque temps la dépouille putréfiée de son épouse.

Edward PICKMAN DERBY,
38 ans, poète et dilettante

FOR 11	CON 10	TAI 12	INT 16	POU 8
DEX 11	APP 13	ÉDU 16	SAN 15	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Arme : aucune.

Compétences : Bibliothèque 65 %, Composer un Poème 85 %, Conduire une Automobile 0 %, Connaissance d'Arkham 95 %, Crédit 75 %, Débattre de Questions Littéraires 60 %, Éloquence 75 %, Émettre des Hypothèses 90 %, Éviter

les Responsabilités 35 %, Histoire 45 %, Imagination 90 %, Mythe de Cthulhu 33 %, Occultisme 65 %, Se Détourner de la Réalité 40 %.

FILS DE YOG-SOTHOTH

"C'était surtout une sorte de force qui n'appartient pas à l'espace que nous connaissons; une sorte de force qui agit, se développe et prend forme selon d'autres lois que celles de notre type de Nature."

— H.P. Lovecraft, "L'Abomination de Dunwich".



Fils de Yog-Sothoth

Voici le frère jumeau de Wilbur Whateley qui "ressemblait davantage au père" que Wilbur, avec sa "figure aux yeux rouges, avec sa crinière d'albinos et pas d'menton, comme les Whateley… C'tait un' pieuvre, un mille-pattes, un' araignée comme qui dirait, mais y avait un' moitié d'figure humaine su l'dessus, et a r'semblait au sorcier Whateley, sauf qu'ça avait j'sais pas comben d'mètres de large". Ce monstre invisible ne pouvait être observé qu'à l'aide de la Poudre d'Ibn-Ghazi.

FILS DE YOG-SOTHOTH, 15 ans

FOR 35	CON 30	TAI 50	INT 21	POU 24
DEX 21	Déplacement 9			PV 40

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Étreinte et Succion 100 %, 1D6 points de dommages dus à la constriction par round + perte de 1D10 points de Vie (sang) au cours des rounds suivants le premier.

Armure : aucune, mais le Fils de Yog-Sothoth est invulnérable aux armes classiques et les armes enchantées ne lui infligent que le minimum de dommages. Il est sensible à la magie et visible seulement lorsqu'il se nourrit.

Sortilèges : Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque, Instiller la Peur, Signe de Voor, Sortilège de Mort.

Perte de Santé Mentale : quand le Fils de Yog-Sothoth est invisible, perte de 1/1D8 points; lorsqu'il est visible, perte de 1D8/3D10 points; les joueurs peuvent éventuellement avoir à effectuer 2 jets de SAN.

LEGRASSE, inspecteur

"Il ne faut pas s'imaginer que l'inspecteur Legrasse témoignait du moindre intérêt pour l'archéologie. Son désir d'être éclairé ne provenait en effet que de considérations purement professionnelles. La statuette… avait été saisie quelques mois auparavant dans les marais boisés… et les rites qui s'y pratiquaient étaient si singuliers et atroces que la police s'était aussitôt rendu compte qu'elle était tombée par hasard sur un culte obscur dont elle ignorait tout."

— H.P. Lovecraft, "L'Appel de Cthulhu".



Legrasse, John

Les hommes de Legrasse ont démantelé un important groupe d'adorateurs du Mythe au sud de la Nouvelle-Orléans. Les interrogatoires qui ont suivi les arrestations ont permis de se faire une bonne idée des objectifs poursuivis par les disciples des Grands Anciens.

JOHN RAYMOND LEGRASSE, 40 ans, inspecteur de police

FOR 12	CON 14	TAI 11	INT 14	POU 15
DEX 13	APP 11	ÉDU 17	SAN 70	PV 13

Bonus aux dommages : +0.

Arme : Revolver cal. 38 45 %, 1D10 points de dommages.

Compétences : Anglais 72 %, Bibliothèque 31 %, Crédit 30 %, Cuisiner un Suspect 85 %, Discrétion 39 %, Droit 35 %, Écouter 80 %, Éloquence 15 %, Espagnol 18 %, Esquiver 34 %, Français 44 %, Grimper 35 %, Histoire 27 %, Monter à Cheval 45 %, Mythe de Cthulhu 2 %, Persévérer 70 %, Photographie 22 %, Psychologie 70 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 59 %.

MALONE, Thomas F.

"Dans sa jeunesse, il avait senti la beauté cachée et l'extase des choses, et il avait été un poète. Mais la pauvreté, le chagrin et l'exil avaient tourné son regard vers des directions plus obscures et il avait frémi aux implantations du mal dans le monde qui l'environnait."

— H.P. Lovecraft, "Horreur à Red Hook".



Malone, Thomas

Malone est décrit comme "un homme grand, robuste, à l'air normal et capable". Diplômé de l'Université de Dublin, il était aussi bien préparé à affronter le surnaturel que pouvait l'être un enquêteur. Pourtant, il ne résista pas longtemps…

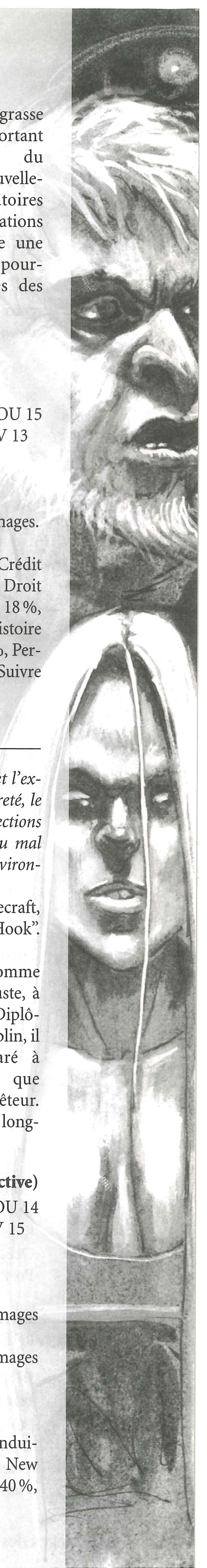
THOMAS F. MALONE, enquêteur de police (détective)

FOR 14	CON 15	TAI 15	INT 15	POU 14
DEX 11	APP 11	ÉDU 16	SAN 58	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 points de dommages +1D4.
Matraque de Policier 38 %, 1D6 points de dommages +1D4.
Revolver cal. 38 70 %, 1D10 points de dommages.

Compétences : Baratin 70 %, Bibliothèque 55 %, Conduire une Automobile 35 %, Connaissance des Rues de New York 85 %, Crédit 35 %, Discrétion 25 %, Droit 40 %,



Écouter 55 %, Esquiver 36 %, Grec 20 %, Grimper 55 %, Hébreu 8 %, Histoire 30 %, Lancer 45 %, Latin 38 %, Marchandage 65 %, Occultisme 16 %, Persuasion 20 %, Psychologie 60 %, Sauter 50 %.

MASON, Keziah

"La vieille Keziah, se dit-il, devait avoir d'excellentes raisons d'habiter une pièce aux angles singuliers ; n'était-ce pas grâce à certains angles qu'elle prétendait franchir les limites du monde spatial que nous connaissons ?"

— H.P. Lovecraft, "La Maison de la Sorcière".



Mason, Keziah

Femme aux mœurs corrompues qui vivait au temps des sorcières de Salem, Keziah Mason parvint à échapper à son châtiment en s'enfuyant dans une autre dimension. Il semble que sa demeure d'Arkham, qui devait être connue par la suite sous le nom de "Maison de la Sorcière", ait été son point d'ancrage dans notre espace-temps. C'est dans cette antique bâtisse que Walter Gilman étudia ses manifestations et son influence, avant de se faire dévorer le cœur par Brown Jenkin.

KEZIAH MASON, sorcière immortelle

FOR 14	CON 15	TAI 10	INT 21	POU 23
DEX 14	APP 8	ÉDU 25	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Arme : Couteau de Boucher 65 %, 1D6 points de dommages +1D4.

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep*, Création de Portail**, Enchanter une Flûte, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth.

** Ce contact particulier est établi à volonté et sans dépenser de points de Magie ; la forme contactée est celle de l'Homme Noir.*

*** La sorcière domine particulièrement le sortilège Création de Portail. Elle est capable d'entraîner ses victimes dans un autre espace-temps contre leur volonté.*

Compétences : Astronomie 35 %, Baratin 70 %, Diriger un Culte 80 %, Discrétion 30 %, Estimer un Portail 80 %, Histoire 40 %, Kidnapper 65 %, Mythe de Cthulhu 81 %, Occultisme 65 %, Persuasion 85 %, Pharmacologie 70 %, Poisons 70 %, Psychologie 50 %, Se Cacher 65 %.

Perte de Santé Mentale : voir Keziah Mason fait perdre 0/1D4 points.

BROWN JENKIN, Chose-Rat, familier immortel de Keziah

FOR 3	CON 5	TAI 3	INT 14	POU 12
DEX 18*	ÉDU 3	SAN 0	Déplacement 9	PV 4

** Ses pattes sont terminées par quatre minuscules mains humaines.*

Bonus aux dommages : -1D6.

Arme : Morsure 80 %, 1D2 points de dommages.

Compétences : Détaler 75 %, Écouter 70 %, Grignoter 65 %, Se Cacher 85 %.

Perte de Santé Mentale : voir Brown Jenkin fait perdre 0/1D4 points.

PICKMAN, Richard Upton

"[Il] montrait là ce qui arrive à ces enfants volés — comment ils sont élevés — et c'est alors que je pris conscience peu à peu d'une hideuse ressemblance entre les personnages humains et les autres. Par degré, dans la morbidité, Pickman établissait un lien ironique entre les créatures carrément animales et l'être humain dégradé, un lien d'évolution. Les créatures semblables à des chiens avaient une origine humaine !"

— H.P. Lovecraft, "Le Modèle de Pickman".



Pickman, Richard Upton

L'impact des toiles de Pickman tenait apparemment autant à la façon dont elles présentaient l'hypocrisie humaine, qu'au fait qu'elles détaillaient l'évolution physique d'un homme qui se transformait en Goule.

RICHARD U. PICKMAN, 43 ans, peintre macabre

FOR 13	CON 17	TAI 12	INT 18	POU 18
DEX 18	APP 11	ÉDU 16	SAN 15	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Arme : Revolver cal. 45 55 %, 1D10+2 points de dommages.

Compétences : Architecture Coloniale 30 %, Art (Peinture à l'Huile) 90 %, Baratin 55 %, Latin 25 %, Maniement du Pinceau 96 %, Mythe de Cthulhu 12 %, Photographie 25 %, Psychologie 90 %, Sauter 50 %, Scènes Morbides 99 %.

WAITE, Asenath

"Elle était brune, plutôt petite et très belle, malgré des yeux protubérants ; mais quelque chose dans son expression éloignait les personnes impressionnables... C'était une Waite d'Innsmouth, et de sombres légendes s'accumulaient depuis des générations sur cette ville croulante, à moitié déserte, et ses habitants."

— H.P. Lovecraft, "Le Monstre sur le Seuil".



Waite, Asenath

Pour se préserver, Ephraim Waite fut contraint de transférer son esprit dans le corps de sa fille, Asenath. Malgré tout, il aspirait à jouir de nouveau des "pouvoirs cosmiques uniques

et illimités" du cerveau masculin. Craignant pour sa vie, Edward Derby assassina Asenath, mais Ephraim parvint à l'ensorceler depuis sa tombe.

ASENATH WAITE,
23 ans environ [âme/esprit d'Ephraim Waite]

FOR 12	CON 14	TAI 10	INT 18	POU 18
DEX 13	APP 13	ÉDU 23	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 points de dommages.
Coup de Tête 50 %, 1D4 points de dommages.
Dague 45 %, 1D4+2 points de dommages.
Lutte 35 %, dommages spéciaux.

Sortilèges : Anomalie Météorologique, Atrophie d'un Membre, Brume de R'lyeh, Échange d'Esprits, Malédiction d'Azathoth + 6 sortilèges de Contact ou d'Appel au choix du Gardien.

Compétences : Arabe 60 %, Bibliothèque 70 %, Conduire une Automobile 70 %, Mythe de Cthulhu 72 %, Nager 85 %, Occultisme 55 %.

WEST, Docteur Herbert

"West était alors un jeune homme petit et mince, aux traits délicats, portant lunettes, aux cheveux blonds, aux pâles yeux bleus et à la voix douce… seul, parfois, l'éclair de ses yeux bleu acier pouvait révéler le fanatisme croissant de sa personnalité sous la pression de ses terribles recherches."

— H.P. Lovecraft, "Herbert West, Réanimateur".



West, Docteur Herbert

Pendant près de vingt années, West s'acharna à réanimer des tissus morts, sans jamais parvenir à un résultat vraiment convaincant. Une de ses "réussites partielles" finit par le pourchasser et le tuer.

Docteur HERBERT WEST, 30 ans, médecin

FOR 11	CON 13	TAI 9	INT 18	POU 18
DEX 15	APP 12	ÉDU 23	SAN 10	PV 11

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Scalpel 90 %, 1D4 points de dommages.
Seringue Hypodermique 80 %, dommages négligeables*.
** Un empalement permet d'atteindre un organe vital ou d'injecter un poison de TOX 16.*

Compétences : Anatomie 80 %, Baratin 50 %, Bibliothèque 60 %, Chimie 65 %, Choisir les Meilleurs Systèmes Nerveux 55 %, Crédit 40 %, Discrétion 39 %, Donner des Excuses Plausibles 60 %, Écouter 5 %, Électricité 55 %, Esquiver 55 %, Marchandage 75 %, Mécanique 45 %, Médecine 79 %, Pharmacologie 60 %, Photographie 20 %, Premiers Soins 65 %, Se Cacher 40 %, Suivre une Piste 18 %, Trouver Objet Caché 70 %.

WHATELEY, Noah (dit "Le Sorcier")

[Il rangea] *"tous les antiques volumes pourrissants et les lambeaux de livres qui de son temps s'amassaient pêle-mêle dans tous les recoins de la maison. "J'm'en suis ben servi", disait-il en recollant de son mieux une page arrachée, couverte de caractères gothiques… "mais l'gars est capab' d'en faire meilleur usage."*

— H.P. Lovecraft, "L'Abomination de Dunwich".



Whateley, Noah

Extrêmement intelligent, ce sorcier autodidacte parvint à faire engrosser sa femme par Yog-Sothoth. Elle mit au monde des jumeaux, Wilbur et le Fils de Yog-Sothoth, qui poursuivirent l'œuvre de Noah.

LE SORCIER (Noah) WHATELEY, 72 ans, mage

FOR 10	CON 11	TAI 12	INT 18	POU 13
DEX 9	APP 8	ÉDU 7	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : +0.

Arme : Gourdin 80 %, 1D8+1 points de dommages.

Sortilèges : Anomalie Météorologique, Appeler l'Homme Cornu, Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque, Cécité, Contacter Nyarlathotep, Détruire une Récolte, Estropier un Animal, Flétrissement, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Signe de Voor, Sortilège de Mort, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Compétences : Bibliothèque 10 %, Conduire un Traîneau 65 %, Histoire 15 %, Mythe de Cthulhu 22 %, Occultisme 25 %, Persuasion 25 %, Premiers Soins 25 %.

WHATELEY, Wilbur

"Bien qu'il n'eût pas plus de menton que sa mère et son grand-père, son nez ferme et précocement formé contribuait avec ses grands yeux noirs, presque latins, à lui donner un air à peu près adulte et d'une intelligence quasi surnaturelle."

— H.P. Lovecraft, "L'Abomination de Dunwich".



Whateley, Wilbur

Whateley et son effroyable jumeau voulaient ouvrir un passage à Yog-Sothoth et aux autres dieux, mais Wilbur — le frère à l'apparence humaine — mourut égorgé par un chien de garde alors qu'il tentait de s'introduire de nuit dans la bibliothèque de l'Université de Miskatonic pour voler un exemplaire du *Necronomicon*. C'est après cet événement que le docteur Armitage prit conscience du danger qui menaçait l'Humanité.



WILBUR WHATELEY,
15 ans, élève avide de connaissances

FOR 17	CON 18	TAI 21	INT 21	POU 20
DEX 14	APP 7	ÉDU 15	SAN 0	PV 19

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D4 points de dommages +1D6.
Coup de Poing 65 %, 1D3 points de dommages +1D6.
Coup de Tête 55 %, 1D4 points de dommages +1D6.
Revolver cal. 45 30 %, 1D10+2 points de dommages.

Sortilèges : Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque, Atrophie d'un Membre, Cécité, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Estropier un Animal, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Malédiction de la Récolte, Mauvais Œil, Poudre d'Ibn-Ghazi, Prédiction, Protection Magique, Signe de Voor, Sortilège de Mort.

Compétences : Aklo 65 %, Anglais 75 %, Arabe 25 %, Astronomie 25 %, Bibliothèque 25 %, Conduire un Chariot 55 %, Discrétion 45 %, Écouter 90 %, Esquiver 55 %, Grec 45 %, Grimper 65 %, Histoire 35 %, Latin 65 %, Mythe de Cthulhu 38 %, Occultisme 45 %, Psychologie 45 %, Sauter 65 %, Se Cacher 55 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Perte de Santé Mentale : rencontrer Wilbur habillé fait perdre 0/1 point ; le voir nu en fait perdre 1/1D8 car son corps est hideux et inhumain.



ZANN, Erich

"C'était un vieil homme mince, petit, courbé en deux, avec des vêtements râpés, des yeux bleus, une tête caricaturale qui faisait penser à celle d'un satyre et un crâne presque chauve."

— H.P. Lovecraft, "La Musique d'Erich Zann".

Un mystérieux musicien au talent surnaturel — peut-être un Dieu Extérieur — poursuivait cet homme. Le pauvre Zann mourut de frayeur et continua néanmoins à jouer.

ERICH ZANN, 60 ans environ, violiste

FOR 14	CON 10	TAI 9	INT 14	POU 13
DEX 18	APP 9	ÉDU 10	SAN 15	PV 10

Bonus aux dommages : +0.

Arme : aucune.

Compétences : Connaissance de la Musique 93 %, Écouter 90 %, Écrire l'Allemand 63 %, Écrire la Musique 99 %, Écrire le Français 11 %, Jouer de la Viole 99 %, Trouver Objet Caché 10 %.



Un Grimoire du Mythe

Classés par ordre alphabétique, des sortilèges pour la délectation du Gardien et la consternation des joueurs, écumés dans divers livres d'aventures périlleuses, devenus rares, pièces de collection ou encore disponibles.



Les contes précurseurs du Mythe de Chambers, Machen et Blackwood ont été publiés il y a cinq générations de cela. Lovecraft s'est tu il y a plus de soixante ans. Depuis, d'autres sorciers des mots ont entretenu la flamme, les Gardiens et auteurs des aventures de l'Appel de Cthulhu entre autres. Ces derniers ont beaucoup inventé et les deux cents sortilèges et plus rassemblés ici sont leur œuvre. Feuilleter l'ensemble est intéressant et le Gardien devrait y trouver des modèles utiles à ses propres projets. Tous les sortilèges ont été testés en jeu à moult reprises.

Comme toujours, le Gardien n'est pas obligé de prendre en compte toute sorcellerie ou incantation qui ne s'est pas encore manifestée de façon évidente dans la campagne. Les sortilèges relèvent du Gardien, pas des joueurs. La plupart ont été conçus pour l'usage des malfaisants, des sectateurs et des déments.

Une poignée de sortilèges dérivent de traditions magiques indépendantes, connaissances tribales humaines, arcanes du Peuple Serpent, rationalité insondable de la Grande Race, recherches individuelles, etc. Quelques-uns ne sont associés à aucune perte de Santé Mentale.

Les sortilèges sont classés selon une liste alphabétique unique. Des renvois signalent les rares changements de nom.

Cinq types de sorts — Appeler/Congédier Divinité, Contacter, Contacter Divinité, Enchantement et Invoquer/Contrôler — ont été traités comme des catégories spécifiques, chacune comprenant bon nombre de sortilèges. Les principes de base de certains d'entre eux ont été régularisés pour cette édition. On trouvera dans les Enchantements, les "artefacts" des éditions précédentes du jeu, des enchantements permanents pour lesquels on ne connaît aucun sortilège de création. Les quatre artefacts décrits par le Grimoire (Lentille de Leng, Lampe d'Alhazred, Drogue Plutonienne, Trapézohédron Rutilant) sont donc référencés comme des Enchantements, même s'ils occupent une place indépendante dans l'ordre alphabétique.

Les sortilèges

Altération Physique de Gorgoroth

Ce sortilège transforme l'apparence physique du magicien. Il coûte 2D6 points de Santé Mentale, 1 point de POU et 6 points de Magie + 1 par point de TAI qu'il désire acquérir ou perdre en se transformant. Il n'autorise qu'une seule transformation, qui dure jusqu'à ce que le magicien en relance le sortilège pour reprendre son apparence. Il ne peut pas être lancé sur un tiers. Le rituel dure 1D6+4 minutes, pendant lesquelles le magicien invoque Nyarlathotep.

Il est possible de revêtir n'importe quelle apparence en conservant ses aptitudes normales. La forme choisie doit avoir une existence matérielle, mais peut présenter l'aspect de la pierre, du bois, d'une étoffe, etc. Le magicien adopte le moyen de locomotion correspondant à cette forme, mais sa FOR, sa CON, son INT, son POU et sa DEX ne changent pas. Quand il imite une personne, il prend son APP. L'efficacité du sortilège est donc limitée par la connaissance qu'il a des choses ou des êtres auxquels il tente de ressembler.

Âme Errante

Ce sortilège permet au sorcier d'envoyer son âme au loin pendant qu'il dort et, ainsi, d'espionner ses ennemis. Il ne se réveille que 12 heures plus tard, avec 1 seul point de Magie, 1D4 SAN en moins et sans que son sommeil l'ait reposé. Son âme ne peut qu'observer, elle ne peut ni allumer une lampe ni ouvrir un tiroir ou une boîte ni de déplacer des papiers.

Classement des sortilèges par affinités

Toutes sortes d'entités sont susceptibles d'enseigner des sortilèges à leurs adorateurs.

Dieu Extérieur — Appeler Azathoth, Appeler Shub-Niggurath, Appeler Yog-Sothoth, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Poudre d'Ibn-Ghazi, Résurrection, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Dieu Très Ancien — Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter Nodens, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens.

Grand Ancien ou une de leur Race de Serviteurs — Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Ithaqua, Appeler/Congédier Nyogtha, Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter une Divinité/Tsathoggua, Contacter une Divinité/Yig, Contacter une Goule, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Contacter un Mi-Go, Contacter un Profond, Contrôler/Invoquer un Vampire de Feu, Création de Portail, Invoquer/Contrôler un Byakhee.

Race Indépendante — Contacter un Chthonien, Contacter une Goule, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Mi-Go, Contacter un Polype Volant, Contacter un Profond.

Son âme peut être vue et identifiée (par les personnes de POU supérieur ou égal à 20) ou ressentie (POU de 15 et plus) comme l'impression d'une présence, d'un observateur invisible. Elle est aussi parfaitement visible dans les rêves des dormeurs. Elle a toujours l'apparence du sorcier et ne peut être déguisée.

Annuler la Lumière - *Mi-Go*

Ce sortilège déforme subtilement l'espace pour créer un puits d'où les photons n'émergent pas. Il coûte 1 point de Magie par mètre cube d'obscurité désiré. Aucune lumière ne s'échappe de la zone affectée, ce qui assure une protection visuelle bien utile aux Mi-Go, ces extraterrestres parfois fragiles. Selon les soins apportés aux préparatifs, la zone de ténèbres se présente, soit comme une feuille, soit comme un volume sphérique.

Annuler une Greffe - *Frères de la Peau*

Ce sortilège est l'inverse de Greffer une Partie de Corps (voir plus loin). Il prive la cible de l'organe qu'elle s'était fait greffer. Il coûte 10 points de Magie, 2 points de POU et, s'il réussit, 1D10 points de Santé Mentale (à moins que le sorcier n'ait une expérience de chirurgien ou de boucher). Le rituel dure 5 rounds. Les points de Magie du sorcier sont confrontés à ceux de la cible sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, l'organe greffé apparaît dans ses mains, détrempé et pourri. Privée d'un élément vital, la victime meurt rapidement.

Anomalie Météorologique

Ce sortilège modère ou amplifie une condition climatique. Un nombre important de personnes peuvent conjuguer leurs efforts pour invoquer de violentes modifications météorologiques. Au Gardien de décider des conditions initiales. Il coûte 1 point de Santé Mentale à chaque participant et 10 points de Magie par niveau d'altération. Le sorcier et ceux qui connaissent le sortilège investissent autant de points de Magie qu'ils le souhaitent. Les autres ne peuvent en sacrifier que 1.

Le rituel requiert 3 minutes de chant par niveau d'altération. Le rayon d'effet du sortilège de base couvre 3 kilomètres; cette zone peut être étendue moyennant 10 points de Magie pour tranche de 1,5 kilomètre. L'anomalie météorologique dure normalement 30 minutes par tranche de 10 points de Magie investis, mais une manifestation violente comme une tornade persiste moins longtemps.

Cinq caractéristiques météorologiques peuvent être plus ou moins altérées. Une altération de 1 niveau coûte 10 points de Magie. Une altération de 2 niveaux, de partiellement couvert à très couvert par exemple, coûte donc 20 points de Magie. Pour qu'il tombe de la neige plutôt que de la pluie, la température doit être inférieure à 0 °C.

Couverture nuageuse : (1) temps clair, (2) brumeux, (3) partiellement couvert, (4) couvert, (5) très couvert.

Direction du vent : (1) nord, (2) nord-est, (3) est, (4) sud-est, (5) sud, (6) sud-ouest, (7) ouest, (8) nord-ouest.

Force du vent : (1) calme, (2) brise, (3) bourrasques intermittentes, (4) fort vent soutenu, (5) tempête, (6) ouragan localisé, (7) tornade.

Température : chaque niveau correspond à une élévation ou une baisse de température de 3 °C.

Précipitation : (1) sec, (2) brouillard ou crachin, (3) pluie [neige], (4) grêle [neige], (5) grosse pluie [ou neige], (6) orage [blizzard].

Appâter les humains

Ce sortilège fait apparaître un énorme diamant superbement taillé, qui flotte dans les airs devant la cible. Cette illusion ne dure que 5 minutes et coûte 1 point de Magie au magicien, mais elle peut être répétée indéfiniment. Sa portée est d'environ 1,5 kilomètre. Quand un personnage s'approche du diamant, celui-ci recule dans la direction souhaitée par le magicien pour l'attirer dans un piège (par exemple, un lieu où attendent des Chthoniens affamés). Comme pour la pêche à la ligne, c'est la victime qui choisit de se laisser appâter. Seuls les Chthoniens connaissent ce sortilège. Il en existe une variante, Appâter les Habitants des Sables qui, au lieu d'un diamant volant, fait apparaître une pièce de viande humaine dégoulinante de sang frais.

Appeler l'Esprit des Morts

Ce sortilège fait venir le fantôme d'une personne que le sorcier a tuée. Il coûte 1D6+1 points de Santé Mentale. Le rituel dure 1 round. L'esprit apparaît pendant quelques rounds et refait les gestes qu'il a accomplis juste avant sa mort. Comme il est immatériel, les objets matériels le traversent sans rencontrer de résistance. Il est lui-même incapable de faire le moindre mal à quiconque, mais sa vue provoque parfois une perte de points de Santé Mentale.

Appeler le Poisson

Voir Attirer le Poisson.

Appeler/Congédier Arwassa

Ce sortilège fait venir le terrifiant Arwassa. Il coûte un nombre variable de points de Magie aux participants et 1D10 points de Santé Mentale au sorcier. L'arrivée de la divinité entraîne une perte supplémentaire de points de Santé Mentale.

Le rituel requiert un total de 100 points de TAI de créatures vivantes, dont au moins un humain, dont Arwassa se gave dès qu'il apparaît. Ses adorateurs ne manquent jamais de lui procurer une pitance suffisante et on ignore ce qui se passerait s'il n'était pas rassasié. Arwassa est un Grand Ancien peu connu.

Appeler/Congédier Azathoth

Ce sortilège fait venir le terriblement dangereux Azathoth. Il coûte un nombre variable de points de Magie à tous les participants et 1D10 points de Santé Mentale au sorcier. L'arrivée de la divinité entraîne une perte supplémentaire de points de Santé Mentale et risque de stériliser la planète. Le rituel se déroule de nuit, en plein air, et ne nécessite pas de préparatifs particuliers.

Appeler/Congédier Cthugha

Ce sortilège fait venir Cthugha près de la flamme que tient le sorcier. Il coûte un nombre variable de points de Magie à tous les participants et 1D10 points de Santé Mentale au sorcier. L'arrivée de la divinité entraîne une perte supplémentaire de points de Santé Mentale.

Le rituel se déroule par nuit claire, alors que Fomalhaut se trouve au-dessus de l'horizon. En Amérique du Nord, la période la plus propice au lancement du sortilège s'étend de septembre à novembre. Il requiert que magicien agite

une flamme quelconque (une torche, généralement) pendant l'incantation.

Appeler/Congédier Hastur

Ce sortilège fait venir Hastur près de 9 blocs de pierre positionnés en "V" sur le sol, le symbole de son culte. Aucun bloc ne doit avoir un volume inférieur à 9 mètres cubes. Il coûte un nombre variable de points de Magie à tous les participants et 1D10 points de Santé Mentale au sorcier. L'arrivée de la divinité entraîne une perte supplémentaire de points de Santé Mentale.

Le rituel se déroule par nuit claire, quand Aldebaran est au-dessus de l'horizon (entre octobre à mars). Chaque Byakhee présent ajoute 10 % aux chances de réussite du rituel.

Les chances d'Invoquer/Contrôler un Byakhee augment de 30 % quand les blocs de pierre sont enchantés par le sacrifice définitif de 9 points de POU (1 pour chacun).

Appeler/Congédier Ithaqua

Ce sortilège attire l'attention d'Ithaqua, mais la présence du Grand Ancien ne se remarque que par un vent tourbillonnant ou glacé. Il coûte un nombre variable de points de Magie à tous les participants et 1D10 points de Santé Mentale au sorcier. L'arrivée de la divinité entraîne une perte supplémentaire de points de Santé Mentale. En principe, le rituel se déroule dans le Grand Nord, au sommet d'un énorme monticule de neige, quand la température descend au-dessous de 0 °C. Mais Ithaqua pourrait très bien être invoqué sur n'importe quel sommet enneigé.

Appeler/Congédier l'Écorché - *Frères de la Peau*

Ce sortilège fait venir l'Écorché devant ses fidèles réunis. Il coûte au sorcier, aux prêtres et aux divers participants 1D10 points de Santé Mentale. L'arrivée de la divinité entraîne une perte supplémentaire de points de Santé Mentale. Appeler l'Écorché est extrêmement dangereux, même pour un sectateur.

Le rituel requiert le sacrifice d'au moins 1 cadavre fraîchement écorché, chaque cadavre supplémentaire augmentant de 1 % les chances de réussite. Si le jet de pourcentage est un échec, un 00 par exemple, il est encore possible que le dieu vienne chercher les sacrifices, mais il en prendra autant parmi ses adorateurs. L'Être Sans Peau est un avatar de Nyarlathotep.

Appeler/Congédier la Bête

Ce sortilège fait venir un monstre gigantesque (appelé parfois Abu Hol). Il coûte un nombre variable de points de Magie à tous les participants et 1D10 points de Santé Mentale au sorcier. L'arrivée de la divinité entraîne une perte supplémentaire de points de Santé Mentale. Le rituel requiert qu'il se déroule en un point bien précis du globe, que nous tenons secret pour ne pas gâcher le plaisir de ceux qui n'ont pas encore joué la campagne des *Fungi de Yuggoth* (publiée en France par Jeux Descartes).

Appeler/Congédier Nyogtha

Ce sortilège fait venir Nyogtha, La Chose Qui Ne Devrait Pas Être. Il coûte un nombre variable de points de Magie à tous les participants et 1D10 points de Santé Mentale au sorcier. L'arrivée de la divinité entraîne une perte supplémentaire de points de Santé Mentale. Le rituel se déroule devant l'entrée d'une des multiples cavernes connectées à la grotte où demeure Nyogtha.

Appeler/Congédier Shub-Niggurath

Ce sortilège fait venir Shub-Niggurath près d'un autel de pierre spécialement consacré à cet effet. Il coûte un nombre variable de points de Magie à tous les participants et 1D10 points de Santé Mentale au sorcier. L'arrivée de la divinité entraîne une perte supplémentaire de points de Santé Mentale. Le rituel requiert que l'autel soit installé au cœur d'une forêt ténébreuse ou dans tout autre lieu sauvage humide.

Pour consacrer l'autel, il faut littéralement l'imprégner de sang, ce qui suppose le sacrifice de nombreuses victimes (pour un total de 200 points de TAI minimum). Chaque Appel nécessite aussi du sang frais. Un sacrifice équivalent à 40 points de TAI ou plus accroît de 20 % ses chances de réussite, de même que la présence de Sombres Rejetons (10 % par monstre).

Appeler/Congédier Yog-Sothoth

Ce sortilège fait venir Yog-Sothoth au sommet d'une tour de pierre, haute d'au moins 10 mètres et construite

Appeler/Congédier une divinité

Les sortilèges Appeler/Congédier une divinité font effectivement venir un Dieu Extérieur ou un Grand Ancien devant le sorcier. Ils sont extrêmement dangereux à lancer, même pour les sectateurs. Seuls les prêtres et ceux qui ont des intentions implacables devraient les utiliser. Il existe probablement un sortilège pour chaque divinité, même s'ils ne sont pas tous cités.

Les chances de succès des sortilèges augmentent quand plusieurs personnes participent au rituel. Celles qui connaissent l'incantation sacrifient autant de points de Magie qu'elles le désirent et les autres 1 seul. Le total de ces points correspond au pourcentage de réussite de l'Appel.

Le magicien perd 1D10 points de Santé Mentale quand il lance le sortilège. Il en perd d'autres, et ceux qui l'assistent aussi, lorsque la divinité apparaît.

Au Gardien de déterminer l'attitude de la divinité. En règle générale, toutefois, une divinité appelée sur Terre a rarement envie de repartir…

Congédier une divinité

Quand une divinité appelée refuse de repartir de son plein gré, il faut la congédier.

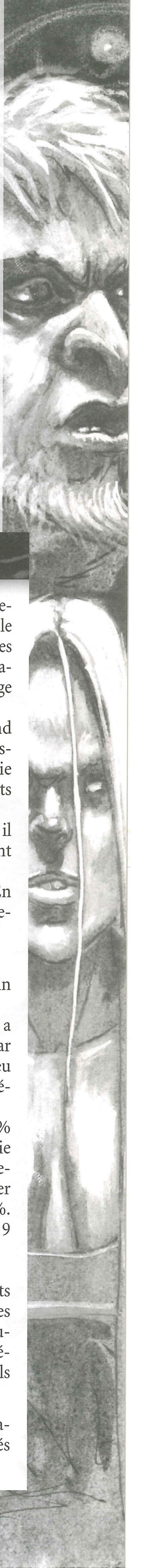
Le coût en points de Magie se calcule en deux étapes : on a 5 % de chances d'y parvenir en dépensant 1 point de Magie par tranche (ou fraction) de 5 points de POU que possède le dieu en question. Par exemple, pour avoir 5 % de chances de congédier Cthugha (POU 42), il faut sacrifier 9 points de Magie.

Ensuite, chaque point supplémentaire augmente de 5 % les chances de succès. Un sacrifice de 10 points de Magie ajoute 50 points aux chances de succès. Exemple : les 9 premiers points de Magie donnent 5 % de chances de congédier Cthugha. Avec 10 points de plus, les chances passent à 55 %. Pour atteindre 100 %, les participants doivent sacrifier 9+19 points de Magie, soit un total de 28 points.

Il ne reste plus qu'à faire le jet.

Le magicien qui préside la cérémonie et les participants peuvent contribuer au sacrifice de points de Magie dans les mêmes conditions que pour les Appels. La réussite de la plupart des sorts d'Appel est soumise à certaines conditions spécifiques, ce qui n'est pas le cas pour ceux qui Congédient : ils peuvent être lancés à toute heure et en tout lieu.

OPTION : le Gardien peut décréter qu'un résultat de 00 invalide le sortilège, auquel cas tous les points de Magie sacrifiés sont perdus.



dans un endroit dégagé. Il coûte un nombre variable de points de Magie à tous les participants et 1D10 points de Santé Mentale au sorcier. L'arrivée de la divinité entraîne une perte supplémentaire de points de Santé Mentale.

Pour servir de cadre au rituel, la tour de pierre est enchantée. Ce qui exige le sacrifice définitif d'un nombre variable de points de POU, sachant que chaque point augmentera de 5 % les chances de faire venir Yog-Sothoth.

Le rituel se déroule sous un ciel sans nuage et requiert le sacrifice d'un humain qu'il est inutile de pratiquer : il suffit de désigner la victime à Yog-Sothoth, en indiquant, par exemple, où elle vit.

Arrêt Cardiaque

Ce sortilège provoque une brusque crise cardiaque à la cible, qui perd 4D6 points de Vie. Il coûte 14 points de Magie et 2D6 points de Santé Mentale. Le rituel requiert 1 journée de préparation et 1 round pour lancer le sortilège. Le sorcier doit voir la cible. Une confrontation de POU sur la Table de Résistance décide du résultat.

Atrophie d'un Membre

Ce sortilège dégrade de façon permanente un bras ou une jambe de la cible. Il coûte 8 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Il faut 1 round pour le lancer et la cible doit se trouver à moins de 10 mètres. Si le sorcier remporte une confrontation de points de Magie, il choisit le membre qui s'atrophie et se dessèche, et la victime subit une perte de 1D8 points de Vie et de 3 points de CON. Toute personne assistant à la scène (y compris la victime elle-même) perd 0/1D3 points de Santé Mentale.

Atteindre

Ce sortilège permet au sorcier de traverser des surfaces ou des volumes, dans la limite de la longueur de son bras ou de son tentacule, pour déplacer des objets, retirer des éléments existants ou en implanter de nouveaux. Son coût est variable : confrontez les points de Magie sacrifiés à la FOR de la ou des surfaces à traverser. Il entraîne aussi une perte de 5 points de Santé Mentale.

Attirer le Poisson

Ce sortilège favorise la pêche, tant en eau douce qu'en mer. Il coûte 2 points de Magie mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel requiert des appâts qu'il faut jeter dans l'eau et une incantation psalmodiée de façon monotone pendant 2 minutes. Après 1D6 minutes, 1D100 poissons autochtones se rassemblent autour des appâts.

Autoprotection

Ce sortilège, aussi rare que puissant, ralentit les effets de l'âge et protège des dommages physiques. Il coûte un nombre variable de points de POU, Magie et Santé Mentale. Le rituel requiert des effets personnels, cheveux, rognure d'ongle, etc. qui doivent être placés dans un petit sac de cuir ou de tissu. Le sorcier doit ensuite rester en contact avec ce sac pendant 1 ou plusieurs jours et entonner quotidiennement des chants rituels.

La vitesse à laquelle l'âge du sorcier évolue dépend du nombre de jours consacrés au rituel. Si 3 points de Magie sont sacrifiés quotidiennement pendant 3 jours, il vieillit de 1 an tous les 3 ans. Avec 6 points de Magie par jour pendant 6 jours, il prend 1 an tous les 6 ans, etc. Le dernier jour du rituel, il doit sacrifier au sac un nombre de points de POU égal au nombre de jours qu'a duré le rituel et 1D6 points de Santé Mentale par point de POU.

Le sac de protection ne se contente pas qu'augmenter la durée de la vie. Porté sur soi, il repousse un nombre de points de dommages égal aux points de POU sacrifiés pendant sa création. Si le sorcier ne l'a pas en sa possession, il bénéficie d'une protection réduite de moitié (arrondir à l'entier supérieur), à moins que le sac n'ait été détruit.

Si le sac est détruit ou vidé de son contenu, ou si le sorcier est tué, le sortilège est rompu. Le sorcier se met alors à vieillir très rapidement jusqu'à ce que son âge physique rejoigne son âge réel. Il perd dans le même temps un nombre de points de CON égal au POU investi dans le sac.

Bannissement d'Yde Etad

Ce sortilège renvoie dans leur dimension la plupart des intelligences trans-dimensionnelles humaines ou de type humain qui agissent de leur propre gré. Il est inefficace contre les serviteurs, laquais, esclave ou toute autre créature commandée par une autre intelligence. Quand il est correctement exécuté, le bannissement est permanent et irrévocable. Il ne concerne qu'un individu, pas une race ou une catégorie.

Au moins 3 personnes, connaissant toutes le sortilège, doivent participer au rituel. Plus les participants sont nombreux, plus le sortilège est efficace. Le nombre total de participants doit être divisible par 3. Chacun d'eux contribue pour 1D4+3 points de Magie et perd 1D4 points de Santé Mentale. L'apprentissage du sortilège se fait en 12 heures, nécessite la réussite d'un jet sous INT x4 et fait perdre 1D3 points de Santé Mentale.

Le bannissement est activé par la destruction d'un sceau représentant la cible dans des flammes rituelles. Le sceau personnel de la cible est bien sûr idéal, mais le sortilège contient une formule permettant de créer un substitut.

Le rituel est exécuté en plein air, au milieu de la nuit, de préférence dans un lieu de pouvoir associé à la cible (repaire, dernière position connue ou point d'entrée dans notre dimension, par exemple). Le sorcier divise les participants : un tiers reste à l'extérieur d'un cercle protecteur, les autres se placent à l'intérieur avec le sorcier.

Avec un mélange de dioxyde de silicium, de chaux ou silicate de magnésium associé à de l'ail ou de la jusquiame séchée et hachée, le sorcier trace autour de son groupe, qui récite des versets compliqués, un cercle de taille suffisante pour les contenir tous et un feu central. Il dessine ensuite une série de symboles complexes avec le mélange, toujours sur fond de psalmodies (qui peuvent être lues ou avoir été apprises par cœur).

Les participants situés à l'extérieur du cercle tracent un deuxième cercle les englobant tous. Ceux du groupe intérieur placent alors leur propre sceau (une signature manuscrite, par exemple) à intervalle régulier autour du périmètre intérieur du cercle intérieur. En même temps, chacun d'eux clame son nom à haute voix vers le ciel. Les sceaux doivent rester en place jusqu'à la fin du rituel. Une fois les cercles protecteurs achevés, les sorciers du cercle intérieur préparent un feu rituel sur une grille suspendue entre 5 et 15 centimètres du sol, puis l'allument en psalmodiant d'autres vers complexes. Le feu, de taille moyenne et aux flammes bien visibles, doit brûler vivement jusqu'à ce que le symbole soit complètement détruit. S'il faiblit ou meurt, le bannissement échoue. Il faut donc, au départ, prévoir suffisamment de combustible dans le cercle intérieur.

Quand le feu est bien lancé, les sorciers du cercle intérieur jettent dedans des mèches de leurs cheveux et des rognures d'ongle sans cesser de psalmodier. Quand la fumée de ces ajouts s'élève, ils placent le symbole de la cible dans le feu de façon à ce que tous le voient et qu'il reste visible jusqu'à ce qu'il soit entièrement consumé. À ce moment, l'image de la cible apparaît, hurle dans une féroce agonie et retourne progressivement dans son plan d'existence. Les sorciers prononcent une dernière phrase, puis restent silencieux jusqu'à que le feu s'éteigne, ce qui prend quelque 3D10 minutes. Les participants peuvent maintenant rompre les cercles.

Bénir la Lame

Ce sortilège crée une arme magique capable de blesser ou de tuer des entités invulnérables aux armes ordinaires. Il coûte 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Il peut être lancé sur n'importe quelle lame, pourvu qu'elle soit faite d'un métal pur (fer, argent, etc.). Sa taille importe peu, si ce n'est que c'est d'elle que dépendent les dommages qu'elle aille infliger : voir la Table des Armes (pages 62-63) pour des exemples. Le rituel requiert le sacrifice d'un animal ayant une TAI minimum de 10.

Si la lame est brisée, fondue ou endommagée de quelque façon que ce soit, elle perd définitivement ses propriétés, mais cela ne lui arrive jamais quand elle attaque une entité surnaturelle.

Carillon de Tezchaptl

Ce sortilège enchante une clochette ou un petit carillon fait d'un métal élémentaire pur. C'est l'argent qui produit les meilleures sonorités. Il coûte 1D6 points de Santé Mentale et 2 points de POU. Le rituel dure 6 heures. L'efficacité du sortilège augmente de 3 % par tranche de 100 mètres d'altitude. Si, par exemple, un carillon est enchanté à 1 800 mètres au-dessus du niveau de la mer, il a 55 % de chances de fonctionner chaque fois qu'on l'utilise. Le magicien doit également accomplir l'Indicible Promesse (détaillée dans ce chapitre) et mettre ainsi en péril son équilibre psychologique et sa vie.

Un Carillon de Tezchaptl offre une excellente protection contre les sortilèges qui nécessitent l'utilisation d'un instrument de musique : Libérer Hastur, Chanson d'Hastur, Voile Obscur, Chant de l'Âme, etc. Quand on le fait tinter doucement, il absorbe, sur un jet inférieur ou égal à son efficacité, leur énergie. Il luit alors étrangement, change de timbre et conserve cette énergie pendant 2D6 minutes.

Si, pendant cette période, on le fait tinter fortement, la magie qu'il a emmagasinée est renvoyée sur le sorcier qui l'a invoquée. CE qui lui fait perdre 1D6 points de Vie par tranche de 2 points de Magie ou de POU qu'il avait dépensés. Ses vaisseaux sanguins éclatent et il saigne de tout son corps. S'il perd alors plus de la moitié de ses points de Vie, ses globes oculaires explosent littéralement, l'infligeant d'une cécité définitive.

Si employer le carillon de cette manière ne nécessite aucune dépense de points de Magie et n'a pas d'incidence sur l'équilibre psychologique du magicien, la vision des effets produits peut néanmoins lui faire perdre des points de Santé Mentale.

Cauchemar

Ce sortilège donne à la victime un horrible cauchemar, qui lui fait perdre 1D3 points de Santé Mentale et la contraint à se réveiller en hurlant. Il coûte 8 points de Magie et 1 point de Santé Mentale. Il n'est efficace qu'à l'encontre d'une personne endormie dont le sorcier connaît le nom, quel que soit l'endroit où elle se trouve. La victime se réveille en sursaut, baignée de sueurs froides et incapable de se rappeler la teneur de son rêve, à moins qu'on ne réussisse sur elle un jet de Psychanalyse. Le sujet du rêve est choisi par le Gardien, pas par le sorcier, mais il doit avoir un rapport avec la vie et les habitudes de ce dernier.

Cercle de Nausée

Ce sortilège crée un puissant cercle de protection autour du sorcier, un cercle qui provoque nausées et douleurs chez tous ceux qui s'en approchent. Créer le cercle coûte 4 points de Magie, 2 points de Santé Mentale. Le rituel dure 5 minutes et requiert que le sorcier trace sur le sol le cercle puis le fortifie avec quatre pierres enchantées — une à chaque point cardinal. Enchanter les pierres exige encore 4 points de Magie pour chacune.

Quiconque touche le cercle doit confronter son POU à la FOR magique du cercle (le POU du sorcier). S'il échoue, il vomit pendant 5 minutes, à moins de s'éloigner d'au moins 100 mètres. S'il l'emporte, le cercle est détruit.

Chant de l'Âme

La cible ne voit et n'entend que ce que désire le magicien. Le sortilège coûte 8 points de Magie et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que le magicien joue d'une flûte enchantée en os (voir Créer un Sifflet d'Imprécation, plus loin). Le magicien doit aussi remporter une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance pour que le sortilège agisse. Chant de l'Âme n'affecte qu'une seule victime qui, en contemplant les visions suggérées par son tourmenteur, se retrouve plongée dans un état de transe susceptible d'entraîner son trépas. Les autres personnes présentes n'entendent pas la mélopée jouée par le magicien, sauf si un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois leur POU est réussi, auquel cas, elles entendent une faible et étrange mélodie flûtée provenant d'un point déterminé.

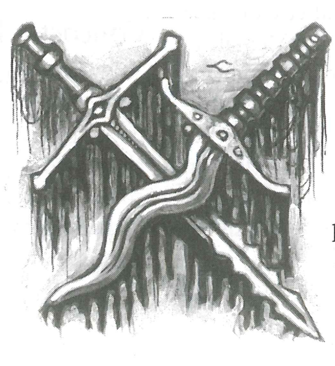
Chant d'Hastur

Ce sortilège est une attaque magique. Il coûte 1D4 points de Santé Mentale et 1D4 points de Magie par round pendant le temps qu'il dure. Le sorcier doit réussir un jet de pourcentage sous (POU + DEX) x 2 pour chanter correctement la mélopée extraterrestre – en fait, une sorte de hululement sinistre.

Le rituel se déroule de nuit, lorsque l'étoile Aldebaran est au-dessus de l'horizon. Bien qu'entendu par toute personne présente, le Chant d'Hastur est destiné à quelqu'un en particulier, que le sorcier voit.

S'il est réussi, les chairs de la victime se mettent littéralement à bouillonner, tandis que sa peau se couvre de bubons purulents qui lui font perdre, chaque round, 1D6 points de Vie. Après 2 rounds, les cicatrices infligées par cette éruption cutanée réduisent son APP de 1D6. Après 4 rounds, des lésions internes diminuent également de 1D6 sa CON. Lorsque cette caractéristique tombe à 0, son corps gonfle avant d'exploser avec un bruit écœurant, projetant en tous sens des jets de vapeurs et de sang.

Un sorcier peut utiliser le Chant d'Hastur de manière défensive pour se protéger de celui qu'il lui est adressé, car leurs effets se neutralisent.





Chant de Thoth

Ce sortilège accroît les chances qu'a le magicien de résoudre un problème d'ordre intellectuel. Il coûte 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel dure 30 minutes. Chaque point de Magie investi dans le chant ajoute 2 % aux chances normales du magicien d'acquérir une connaissance, d'apprendre un sort, de traduire un passage d'un texte, de découvrir la signification d'un symbole, etc. Si cette probabilité est inférieure à 10 %, le sortilège ne lui est d'aucun secours. Ainsi, pour qu'il puisse aider à la traduction d'un passage en latin, il faut que le magicien possède la compétence Latin à au moins 10 %.

Chant des Sirènes

Ce sortilège oblige la cible à vouer une véritable adoration à celui qui l'a lancé pendant 4D10 heures. Il coûte 1 point de Magie et 5 points de Santé Mentale. Le rituel dure 2 rounds. Il reste sans effet si la cible remporte une confrontation de POU sur la Table de Résistance. Le Chant des Sirènes affecte toutes les personnes qui l'entendent.

Charmer un Animal

Ce sortilège permet au sorcier d'être considéré comme un ami par l'animal visé. Il coûte 1 point de Magie par point de TAI de la bête et agit pendant 24 heures. Quand il se termine, l'animal ne se rappelle rien de cette amitié passée. Aucune communication n'est possible. L'animal ne peut donc se charger d'une course ou participer à un combat, mais il est prêt à partager sa chaleur pendant le repos, ou le produit de sa chasse dans le cas d'un prédateur.

Commander à un Animal

Les sortilèges de ce genre obligent un animal spécifique ou un essaim d'insectes à obéir à un ordre simple. Ceux cités dans les suppléments déjà parus permettent notamment de Diriger une Colonne de Fourmis ou de Commander à un Mamba Vert, un Léopard ou un Singe Araignée. Ils doivent être appris séparément et coûtent tous 1 point de Magie mais aucun point de Santé Mentale. L'animal appelé rejoint toujours le magicien en utilisant son mode de locomotion habituel. Le magicien peut donc être contraint à renoncer à appeler ceux qui mettraient des mois pour arriver jusqu'à lui. Les sorciers tribaux et des chamans du monde entier connaissent une infinité de sorts de ce type.

L'animal exécute tout ordre relevant de ses capacités. Ainsi, dire à un serpent "vole jusqu'à Mexico !" n'a aucun sens, et même une instruction comme "mords Jonathan Kingsley !" peut désorienter une tarentule car elle ne dispose d'aucun moyen pour identifier sa victime. À l'inverse, même un animal à l'intelligence limitée comprend une consigne telle que "mords tous les humains qui se trouvent devant toi !".

Commander à un Dhole

Ce sortilège convoque un Dhole qui peut être obligé à obéir à un ordre. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et 1D6 points de Magie au magicien, ainsi que 1 point de Magie aux participants. Le rituel requiert que l'incantation soit entonnée par un grand nombre de personnes qui connaissent les paroles à prononcer, même si elles en ignorent la signification profonde. Les psalmodies se poursuivent toujours pendant des heures avant qu'un Dhole daigne se manifester.

Les points de Magie du magicien sont confrontés à ceux du Dhole sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, il lui donne un ordre et le monstre reste sous son contrôle jusqu'à ce qu'il lui rende sa liberté, que ce soit volontairement ou en perdant sa concentration, en s'endormant par exemple. Sinon, le Dhole tente de dévorer toutes les personnes présentes avant de s'éclipser.

Ce sortilège n'existe plus, à l'heure actuelle, dans aucun écrit terrestre.

Commander à un Fantôme

Ce sortilège convoque un fantôme et lui impose de répondre sans détour à diverses questions. Il coûte 10 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Le rituel requiert qu'il soit lancé de nuit et que le sang d'un mammifère soit versé sur la pierre tombale ou les cendres du défunt que l'on souhaite contacter. Comme l'esprit en question refuse généralement de venir dans notre monde, le sorcier doit gagner une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance. La perte de Santé Mentale provoquée par l'apparition d'un fantôme dépend de son apparence, qui correspond en principe à celle qu'il avait au moment de son décès.

Le fantôme ne peut rien faire d'autre que répondre à des questions portant sur des événements survenus au cours de sa vie. Chaque question posée fait perdre 1 point de Magie au magicien et l'oblige à réussir un nouveau jet sur la Table de Résistance. Le fantôme repart dès qu'il gagne une de ces confrontations ou quand 1 heures'est écoulée depuis son apparition.

Commander à un Requin/un Marsouin

Ce sortilège, originaire du Pacifique Sud, permet d'offrir un sacrifice humain aux dieux de la mer. Il coûte 1 point de Magie ; chaque point supplémentaire augmentant de 10 % les chances de faire venir un animal. Il ne peut être lancé qu'à la surface d'une étendue d'eau salée. Pour appeler un requin, il faut verser un peu de sang dans l'eau, pour un marsouin, un petit poisson vivant. La créature suit les ordres que lui crie le sorcier. Sur un jet de Chance réussi, un deuxième animal accompagne le premier, mais celui-là n'est pas soumis au contrôle magique.

Communiquer avec des Bougies

Ce sortilège permet à deux êtres dotés de raison de communiquer oralement par magie à distance sans autre accessoire. Il coûte à chacun 5 points de Magie et 1 point de Santé Mentale. À une heure déterminée à l'avance, l'un et l'autre allument une bougie et prononcent l'incantation en la répétant jusqu'à ce chacun entende la voix de l'autre. Le sortilège fonctionne correctement sur une distance de 160 kilomètres. Chaque fois que la distance est augmentée de 160 kilomètres ou d'une fraction, le coût du sortilège augmente de 1 point de Magie et la probabilité que les interlocuteurs se comprennent diminue de 10 %. La portée maximum est de 1600 kilomètres. L'extinction d'une des bougies interrompt le contact. Mais les deux parties peuvent très bien relancer le sortilège.

Concocter la Potion Onirique

Ce sortilège crée une drogue qui facilite l'entrée d'un groupe dans un monde du rêve. Il coûte un nombre variable de points de Magie : 4 pour la première dose et 1 pour chaque dose supplémentaire. Par exemple, produire 5 doses coûte 8 points de Magie et 2 points de Santé Mentale.

La fabrication de la potion et le rituel qui l'enchante durent 5 heures. De grandes quantités d'herbes entrent

Table d'efficacité du Breuvage de l'Espace

Points de Magie et de Santé Mentale dépensés	*Distance à ne pas excéder (en années lumières)*
1	100
2	1 000
3	10 000
4	100 000
5	1 000 000
6	10 000 000
7	100 000 000

…et ainsi de suite : ajoutez 1 point par "0" supplémentaire. 10 points de Magie et de Santé Mentale devraient suffire à atteindre n'importe quel point de l'univers, de l'univers tel que nous le comprenons en tout cas.

dans sa composition ; certaines sont courantes, mais d'autres, reconnues pour leur valeur magique, sont particulièrement difficiles à trouver. Le résultat est un liquide fluide, brun. Son effet légèrement narcotique détend le buveur et l'ouvre au rêve.

Celui qui avale une dose de potion onirique plonge très rapidement dans le sommeil et dort pendant 4 heures. La durée subjective du rêve est extrêmement variable et les souvenirs qui en restent sont très déformés. Tous ceux qui boivent de la même drogue se retrouvent dans le même rêve. En jouant sur l'origine et la proportion des ingrédients - et en en débattant avec le Gardien -, le magicien peut orienter l'entrée dans le rêve vers une zone spécifique, comme une ville particulière, un lieu spécial ou une autre dimension.

Concocter le Breuvage de l'Espace

Un merveilleux liquide doré qu'il conservait dans une carafe, sur son bureau, et qu'il servait dans de minuscules verres à liqueur belges dans des quantités si infimes qu'il semblait presque vain de les porter à ses lèvres — et pourtant son bouquet et son goût… surpassaient même les plus anciens des Chianti et le meilleur Château Yquem à tel point que les mentionner dans le même souffle était injuste envers le breuvage du professeur. Malgré sa force, il parvenait en outre à me faire somnoler…

— Auguste Derleth, "La Maison de Curwen Street".

Ce sortilège crée une potion magique qui permet à l'humain qui la boit de supporter le vide et les vicissitudes de l'espace. Son coût en points de Santé Mentale et de Magie est toujours en rapport avec la distance que l'on désire parcourir, un nombre égal au logarithme (base 10) de cette distance exprimée en année lumière plus un (voir la Table d'Efficacité du Breuvage de l'Espace).

Préparer la potion et effectuer le voyage sont deux étapes distinctes. Il existe de nombreux types de Breuvage de l'Espace nécessitant chacun des ingrédients différents même si leurs effets sont identiques. Et tous se conservent assez peu de temps.

La potion (qui ne permet qu'un aller simple) est fabriquée à partir de cinq ingrédients — dont le Gardien doit déterminer la nature — et nécessite, au minimum, 1 semaine de macération. Au bout de ce délai, elle est enchantée en dépensant 20 points de Magie (cela peut prendre plusieurs jours, si nécessaire).

Quand le Breuvage de l'Espace est prêt, il ne reste plus au voyageur qu'à se procurer une monture interstellaire, en utilisant Invoquer/Contrôler un Byakhee par exemple, et à boire le Breuvage (sans oublier, certainement, d'en emporter un autre pour le retour), à enfourcher sa monture, à lui donner ses ordres, et le voyage commence.

Dans l'espace, le voyageur est plongé dans un état de stase physique et mentale qui le rend pratiquement insensible à son environnement. À son arrivé, il sent les effets du Breuvage s'estomper.

Conjurer le Cristal de Mortlan

Ce sortilège montre des scènes du passé. Il coûte 6 points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale au magicien et 1D6 points de Santé Mental à tout autre observateur, sans compter les pertes provoquées par ce qui est observé. Le rituel requiert une boule de cristal, un brasero enchanté (voir Enchanter un Brasero) et une chandelle posée sur le sol de sorte que sa lumière passe d'abord au travers de la boule avant d'éclairer la fumée du brasero.

Ses chances de succès du magicien sont en principe égales à sa compétence en Mythe de Cthulhu, mais le Signe de Voor peut contribuer à les augmenter.

La lueur projetée sur la fumée fait apparaître des événements du passé. À moins que la vision n'attire l'attention d'un Grand Ancien (20 % de probabilité), le magicien est libre de choisir la scène qu'il veut voir. Un Grand Ancien a toutefois la possibilité d'interférer sur le bon fonctionnement du sortilège, en faisant apparaître des visions relatives à lui-même ou à un objet particulier, en lieu et place de ce que souhaitait voir le magicien.

Contacter l'Esprit des Morts - *Vaudou*

Ce sortilège existe en de nombreuses versions. Il coûte 3 points de Magie au sorcier et 1D3 points de Santé Mentale à chaque participant. Une tente de drap blanc est dressée près d'un cours d'eau et des pichets remplis de cette eau sont placés à l'intérieur. Tout le monde chante et danse, puis prie pour que l'esprit apparaisse. Tous les points de Magie sont additionnés puis multipliés par 5, et le magicien fait un jet de pourcentage sous le nombre obtenu. Sur une réussite, les voix des morts s'élèvent des pichets. Pour les écouter, discuter avec eux ou les questionner, il suffit de passer la tête dans la tente. Comme avec les loas, la politesse et les compétences de communication sont utiles. N'oubliez pas que les connaissances des morts sont essentiellement celles qu'ils avaient de leur vivant, et que certains n'ont pas encore compris qu'ils ne sont plus de ce monde.

Contacter un Chien de Tindalos

Ce sortilège coûte 7 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique : un Chien de Tindalos convoqué arrive toujours. Mais il est impossible de traiter avec lui, car il n'a qu'une seule motivation pour parcourir le fil du temps : la faim.

Contacter un Chthonien

Ce sortilège coûte 5 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique si un Chthonien se trouve dans les parages. Le rituel se déroule dans un lieu qui a récemment connu des séismes, comme G'harne en Afrique Occidentale, ou près de points chauds ou de volcans, car ils assurent un trajet rapide des profondeurs de la planète à sa surface.



Contacter un Gnoph-Keh

Ce sortilège coûte 6 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique si un Gnoph-Keh se trouve dans les parages. Les Gnoph-Keh sont réputés vivre essentiellement au Groenland et dans d'autres déserts glacés près du Pôle Nord. Le sorcier doit fabriquer une petite effigie en représentant un avec de la glace ou de la neige, puis réussir un jet en Chanter (Art).

Contacter un Habitant des Sables

Ce sortilège coûte 3 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique si un Habitant des Sables se trouve dans les parages. Le rituel se déroule dans un désert, comme ceux du Sahara, du sud-ouest des États-Unis ou du centre de l'Australie.

Contacter un Humain - *Mi-Go*

Ce sortilège permet aux Mi-Go de commander et de renseigner mentalement leurs serviteurs humains. Il coûte 3 points de Magie mais aucun point de Santé Mentale. Il établit un lien télépathique avec un humain qui a déjà subi l'hypnose des Mi-Go. L'individu peut répondre, poser des questions, etc. Après le premier round de contact, il perd 1 point de Santé Mentale tous les 5 rounds de communication.

Contacter un Mi-Go

Ce sortilège coûte 8 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique si un Mi-Go se trouve dans les parages. Le rituel se déroule au pied ou au sommet d'une haute montagne qui fait partie d'un massif réputé pour être visité ou même exploité (mines) par les Mi-Go, comme les Appalaches, les Andes, l'Himalaya et certains pics d'Afrique Centrale.

Contacter un Polype Volant

Ce sortilège coûte 9 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique si un Polype Volant se trouve dans les parages. Les Polypes Volants vivent dans de rares cités souterraines, la plus grande étant la Cité Sous les Sables, dans le désert de l'ouest australien. Le magicien doit d'abord dégager une ouverture pour qu'ils puissent sortir.

Contacter un Profond

Ce sortilège coûte 3 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique si un Profond se trouve dans les parages. Le rituel se déroule au bord d'un océan ou d'une mer, de préférence à proximité d'une des cités sous-marines des Profonds, par exemple à Innsmouth, Massachusetts. Il requiert que des pierres spécialement gravées pour ce sortilège soient jetées dans l'eau.

Contacter une Chose Très Ancienne

Ce sortilège coûte 3 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique si une Chose Très Ancienne se trouve dans les parages. Le rituel se déroule au-dessus d'une fosse sous-marine, les plus appropriées se trouvant aux abords de l'Antarctique et au milieu de l'Atlantique.

Contacter une Chose-Rat

Ce sortilège coûte 2 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique s'il est lancé à proximité d'un site infesté par des Choses-Rats. On prétend qu'il en existe une colonie dans la province du Yorkshire, en Angleterre. D'autres ont également été signalées dans le Massachusetts.

Sortilèges de Contact

Les sortilèges de Contact sont différents des Contacter une Divinité. Ces derniers sont traités sous l'intitulé correspondant.

Grâce eux, les sorciers entrent en contact avec des races indépendantes ou des serviteurs intelligents, pour obtenir divers renseignements concernant l'histoire, la magie, les dieux ou les espèces extraterrestres. On ne devrait pas recourir à de tels rituels sans une bonne raison. Leur mise en œuvre obéit toujours aux mêmes principes, mais chaque formule exige des conditions particulières. Aussi, connaître l'un d'eux — il en existe de toutes sortes — ne permet, en aucun cas, d'en lancer un autre.

Chacun fait perdre au moins 1D3 points de Santé Mentale au magicien et nécessite de sa part la dépense d'un nombre de points de Magie égal au score minimum en POU qu'a la créature contactée. Ainsi, dans le cas des Chiens de Tindalos, ce nombre est de 7 puisque ces monstres possèdent 7D6 en POU (minimum : 7). Un sortilège lancé correctement fonctionne automatiquement, à moins qu'il n'y ait aucun représentant de l'espèce concernée sur une distance raisonnable (des Polypes Volants quittent la Cité des Sables pour n'importe quel point de l'Australie, mais restent sourds aux appels venus d'Amérique du Nord).

S'il suffit de 1 minute ou 2 pour lancer un sortilège de Contact, la créature contactée peut très bien ne se manifester qu'au bout de 1 heure, de 1 jour, voire plus. Comme il est impossible de connaître le moment de son arrivée, il faut attendre (pour déterminer de manière aléatoire le nombre d'heures qui s'écoulent avant l'apparition du monstre, lancez 1D100). Les entités qui vivent suffisamment près se rendent en marchant, nageant ou volant jusqu'au lieu où a été lancé le sortilège. Si le voyage est trop long, elles ne se dérangent pas. Celles qui résident dans d'autres dimensions se matérialisent devant le magicien, d'une manière caractéristique ou évocatrice.

Le sortilège fait venir un nombre variable de créatures qui ont, en principe, toujours leurs propres motivations. Le magicien doit être seul ou accompagné d'un petit groupe d'amis, de façon à ce que le monstre contacté ne se sente pas menacé. Une fois qu'il s'est manifesté, il est en effet libre de partir à tout moment. Si le magicien a quelque chose à proposer en échange de ce qu'il convoite, ses chances de succès sont considérablement accrues.

Dans le cas des créatures extraterrestres dont la taille n'excède pas celle d'un homme, le Gardien peut décider qu'elles viennent à plusieurs.

Rien ne garantit cependant qu'elles ne préféreront pas dévorer le magicien, plutôt que de discuter avec lui. Après tout, l'esprit de ces monstres extraterrestres ne fonctionne pas du tout comme le nôtre… Mais si le contact est à l'avantage des deux parties, la situation peut donner lieu à du bon jeu de rôle.

Contacter une Goule

Ce sortilège coûte 8 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique si une Goule se trouve dans les parages. Les Goules vivent près des concentrations humaines, mais surtout près des cimetières et des cryptes. Les sites funéraires vieux de plus d'un siècle sont particulièrement propices, de même que les nuits éclairées par la lune.

Contacter une Larve Amorphe

Ce sortilège coûte 3 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique si une Larve Amorphe se trouve dans les parages. Le rituel se déroule dans un temple dédié à Tsathoggua (et qui contient encore une statue le représentant) ou dans un endroit situé près d'une entrée menant au noir abîme de N'Kai, quelque part près de Binger, Oklahoma, par exemple. D'autres points d'accès existent. L'un d'eux se trouverait à proximité de Dunwich, Massachusetts.

Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu

Ce sortilège coûte 6 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Sa réussite est automatique si une Larve Stellaire de Cthulhu se trouve dans les parages. Le rituel se déroule au bord d'un océan, près d'un avant-poste des Profonds ou à proximité d'un lieu où sont censées reposer des Larves de Cthulhu. De nombreuses îles polynésiennes, au large des côtes du Massachusetts et au-dessus du site de R'lyeh sont particulièrement propices.

Contacter une Divinité/Chaugnar Faugn

Ce sortilège coûte 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Les chances de réussite sont égales à la moitié de POU x 5 (arrondi à l'entier supérieur). À partir de la deuxième tentative, soustrayez les mêmes coûts et réduisez le seuil de Chance pour refléter la diminution du POU, mais ne divisez plus par deux le jet de Chance.

Chaugnar Faugn répond en envoyant au magicien des rêves ou des cauchemars, par lesquels il l'informe de ses désirs ou lui fait savoir si sa requête est exaucée.

Contacter une Divinité/Cthulhu

Ce sortilège coûte 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Les chances de réussite sont égales à la moitié de POU x 5 (arrondi à l'entier supérieur). À partir de la deuxième tentative, soustrayez les mêmes coûts et réduisez le seuil de Chance pour refléter la diminution du POU, mais ne divisez plus par deux le jet de Chance.

Cthulhu répond en principe de nuit, sous la forme d'un rêve ou d'un cauchemar. C'est en effet ainsi que le Grand Ancien informe ses serviteurs de ses désirs.

Contacter une Divinité/Eihort

Ce sortilège diffère quelque peu des autres formules permettant de Contacter une divinité; Eihort se contente du sacrifice de 1 point de Magie au lieu de 1 point de POU. Le dieu apparaît en personne si le magicien se trouve à quelques centaines de mètres de lui. Sinon, il se contente d'une manifestation onirique. Lorsqu'il imprime ce sortilège dans le cerveau d'un homme, Eihort a l'habitude de se payer de sa peine en lui dévorant 1 point de POU.

Contacter une Divinité/l'Écorché - *Frères de la Peau*

Ce sortilège coûte 1 POU et 1D10 points de Santé Mentale. Les chances de réussite sont égales à la moitié de POU x 5 (arrondi à l'entier supérieur). À partir de la deuxième tentative, soustrayez les mêmes coûts et réduisez le score de Chance pour refléter la diminution du POU, mais ne divisez plus par deux le jet de Chance.

L'Écorché, un avatar de Nyarlathotep, se manifeste dans un cadavre fraîchement écorché lors du rituel et répond à 3 questions au plus, avant que ce réceptacle se liquéfie et s'évapore. Assister à l'évaporation coûte 1/1D10 points de Santé Mentale. Voir l'Écorché coûte 1D10/1D100 points de Santé Mentale.

Contacter une Divinité/Loa - *Vaudou*

Ce sortilège permet d'entrer en communication avec un loa spécifique. Il peut être lancé par une personne ou un groupe, au choix du mambo. Il coûte 1 point de POU au sorcier (la première fois qu'il est lancé) et de 1D6 points de Santé Mentale (à répartir entre les participants). Les chances de réussite sont égales à la moitié du POU x 5 du sorcier (arrondi à l'entier supérieur). À partir de la deuxième tentative, soustrayez les mêmes coûts et réduisez le seuil de Chance pour refléter la diminution du POU, mais ne divisez plus par deux le jet de Chance.

Il est nécessaire choisir un loa particulier. Le plus souvent, la cérémonie est entreprise par une petite congrégation d'adorateurs qui dansent au son des tambours. Le symbole du loa choisi *(vè-vè)* est inscrit sur le sol du *humfor* [lieu de culte]. Après avoir fait des offrandes, les participants chantent des invocations. À partir du deuxième rituel, le loa choisit au hasard parmi eux une personne, qui perd 1 point de POU. 1D6 autres, également prises au hasard, perdent 1 point de Santé Mentale chacune. Les chances de succès continuent d'être égales au POU x 5 du mambo.

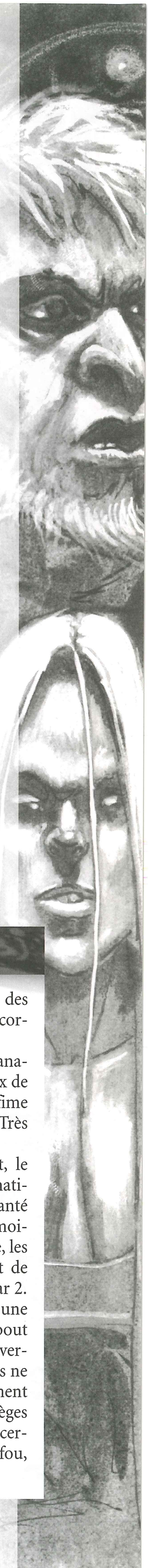
Contacter une divinité

Les sortilèges Contacter une divinité sont différents des sorts de Contact. Ces derniers sont traités sous l'intitulé correspondant.

Ils sont rarement employés, sinon par les prêtres fanatiques ou par de puissants sorciers indépendants, désireux de conclure un marché avec un dieu pour obtenir une infime fraction de ses pouvoirs. Ils concernent les Dieux Très Anciens, les Dieux Extérieurs et les Grands Anciens

Chaque fois qu'il emploie une formule de Contact, le magicien sacrifie 1 point de POU (ce qui entraîne automatiquement une réduction de sa Chance) et 1D6 points de Santé Mentale. Son pourcentage de réussite est alors égal à la moitié de sa Chance "réduite". Si la première tentative échoue, les suivantes exigent chacune la perte de 1 nouveau point de POU, mais il n'est plus nécessaire de diviser la Chance par 2.

Si le sortilège est employé avec succès, la divinité (ou une de ses projections) entre en contact avec le magicien au bout de quelques heures ou jours et se montre relativement ouverte à ses propositions. Attention : comme les investigateurs ne sont pas des adorateurs du dieu contacté, il est extrêmement rare qu'il leur accorde des connaissances ou des sortilèges importants. Si le sorcier ennuie la divinité ou dépasse certaines limites, il est probable qu'elle l'écrase ou le rende fou, retirant ainsi un certain plaisir de la situation.





En cas de réussite, le loa recherché prend possession d'une personne autre que le sorcier, et remplace l'INT et le POU de l'individu par les siens; il parle aussi par sa bouche. Il accepte qu'on le questionne poliment ou qu'on lui demande conseil, et peut même augmenter les chances d'accomplir une tâche particulière. Des jets de compétences de communication peuvent être utiles. Quand la cérémonie est terminée, la possession prend fin. Habituellement, aucune rémunération n'est acceptée pour lancer Contacter Loa — cette cérémonie est en principe réservée aux adorateurs méritants.

Contacter une Divinité/Nodens

Ce sortilège coûte 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Les chances de réussite sont égales à la moitié de POU x 5 (arrondi à l'entier supérieur). À partir de la deuxième tentative, soustrayez les mêmes coûts et réduisez le seuil de Chance pour refléter la diminution du POU, mais ne divisez plus par deux le jet de Chance. Le rituel se déroule dans un lieu retiré et désert comme le sommet d'une falaise côtière. Si, par la suite, Nodens contacte le magicien, il le fait quand il est seul dans un lieu du même type.

Contacter une Divinité/Nyarlathotep

Ce sortilège coûte 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Les chances de réussite sont égales à la moitie de POU x 5 (arrondi à l'entier supérieur). À partir de la deuxième tentative, soustrayez les mêmes coûts et réduisez le seuil de Chance pour refléter la diminution du POU, mais ne divisez plus par deux le jet de Chance. L'ubiquité du dieu permet de lancer ce sortilège en n'importe quel lieu, mais Nyarlathotep n'apparaît qu'à l'occasion d'un rassemblement d'adorateurs ou de l'initiation d'un nouveau prêtre des Dieux Extérieurs.

Contacter une Divinité/Tsathoggua

Ce sortilège coûte 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Les chances de réussite sont égales à la moitie de POU x 5 (arrondi à l'entier supérieur). À partir de la deuxième tentative, soustrayez les mêmes coûts et réduisez le seuil de Chance pour refléter la diminution du POU, mais ne divisez plus par deux le jet de Chance.

Tsathoggua se manifeste quelquefois sous la forme d'une projection spirituelle, translucide et vacillante de son propre corps (les effets sur la Santé Mentale sont les mêmes que s'il se déplaçait en personne). Il apparaît en principe quand le magicien est seul et il s'adresse alors à lui à voix haute.

Contacter une Divinité/Y'golonac

Ce sortilège coûte 1 point de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Les chances de réussite sont égales à la moitie de POU x 5 (arrondi à l'entier supérieur). À partir de la deuxième tentative, soustrayez les mêmes coûts et réduisez le score de Chance pour refléter la diminution du POU, mais ne divisez plus par deux le jet de chance.

Y'golonac essaye toujours de convertir le magicien, mais s'il a le sentiment qu'il ne fera pas un bon prêtre, il s'empresse de l'attaquer mentalement pour dévorer son esprit et son âme. Dans le cas contraire, le Grand Ancien prend possession du corps d'un de ses amis, dont il se sert pour gagner le sorcier à sa cause.

Contamination - *Contrées du Rêve*

Ce sortilège, immonde, inflige d'horribles maladies à la cible. Il coûte 10 points de Magie et 1D10 points de Santé Mentale. Le rituel requiert un petit morceau de chair humaine décomposée. Le magicien doit toucher la cible, mais celle-ci peut se défendre en gagnant une confrontation de POU sur la Table de Résistance.

Les premiers symptômes de la maladie apparaissent en 1D10 rounds. S'ils varient selon les cas, les effets, en terme de jeu, sont constants : perte quotidienne de 1D3 points de CON jusqu'à la mort ou la guérison. Le malade perd aussi quotidiennement 5 points dans toutes les compétences. Un jet réussi en Médecine le guérit et il récupère tous les points de CON perdus en 2D6 heures.

Si un rêveur infecté se réveille avant de mourir, il est sauvé. À sa visite suivante dans les Contrées du Rêve, tous les signes de la maladie ont disparu.

Contamination ne peut être lancé que dans les Contrées du Rêve.

Contraindre la Chair

Ce sortilège transforme une personne en zombie vivant, uniquement capable de suivre des instructions orales, simples et compréhensibles. Il coûte 3 points de Santé Mentale et 5 points de Magie, plus 1 point de Magie par tranche de 10 rounds pendant lesquels il est maintenu.

Mais avant de contraindre le corps de la cible à obéir à ses ordres, le sorcier doit s'emparer de son âme : voir Lier l'Âme, ci-après. Le corps suit les instructions jusqu'à ce que la tâche soit accomplie, qu'il soit tué ou que le sortilège prenne fin.

Contrôler la Peau - *Frères de la Peau*

Ce sortilège permet au sorcier de se déguiser, en modelant, détordant et modifiant la peau d'une partie du corps de la cible. Il coûte 5 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le sorcier doit réussir une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance, sauf si la cible est consentante. Préparation et de rituel dure 30 minutes. L'effet dure de 15 minutes à 1 heure. Pour que la transformation soit permanente, il faut sacrifier 1 point de POU. Une seconde application de Contrôler la Peau défait ce qui a été réalisé.

Les parties modifiables sont la tête, le torse, le bras droit, le bras gauche, la jambe droite et la jambe gauche. Pour 30 points de Magie, tout le corps est modifié, au prix d'une perte de 6D6 points de Santé Mentale.

Courage du Cœur

Ce sortilège protège le sorcier contre les jeteurs de sorts de tout type. Il coûte 1 point de POU et 4 points de Santé Mentale. Les gens qui ne connaissent aucun sortilège ne sont pas affectés. Le sorcier est obligatoirement un adorateur de Chaugnar Faugn, même s'il connaît ce dieu sous un autre nom. Il sculpte des runes spécifiques dans la paroi ou le sol de la zone à protéger, puis prie. Il lui faut, de temps à autre, entretenir ces protections par de nouveaux sacrifices de POU, mais il n'existe pas de délai d'expiration automatique.



Quand un jeteur de sorts approche des runes, il doit psalmodier le nom de Chaugnar Faugn pour pouvoir passer. S'il ne le fait pas, il est soumise à un jet sous POU x 3. En cas de réussite, il avance sans que le sortilège l'affecte.

Sur un échec, il se retrouve figé sur place. Son corps est paralysé mais pour le reste il fonctionne normalement. Il peut parler et voir. Sur un résultat de 96-00, il tombe avant de se rigidifier.

S'il est abandonné près des runes protectrices, sa paralysie se prolonge et il risque de mourir en 2 ou 3 jours. S'il est emporté loin des runes, la paralysie disparaît après un nombre de rounds égal à son POU. Il ne peut tenter de les refranchir qu'après un nombre de rounds égal à son POU.

Création de Portail

L'idée d'un panneau qui ouvrirait sur un monde lointain parut à Eibon plutôt fantastique, pour ne pas dire tirée par les cheveux.

— Clark Ashton Smith "The Door to Saturn".

Ce sortilège, important, crée une porte dimensionnelle s'ouvrant sur d'autres contrées, lieux et mondes. Chaque Portail ne mène qu'à un seul lieu prédéterminé et il faut dépenser lors de sa création un nombre de points de POU qui croît comme le logarithme (base 10) de la distance qui le sépare du lieu en question. La formule à appliquer est la suivante : N points de POU pour une distance de $15^{(N+1)}$ kilomètres. Les Portails revêtent toutes sortes d'apparences, les plus courantes étant des entrelacs de lignes peintes sur le sol ou des blocs de pierre édifiés selon un schéma particulier au milieu d'un champ. Traverser un Portail fait perdre 1 point de Santé Mentale et autant de points de Magie qu'il a fallu de points de POU pour le créer.

Si un personnage ne possède plus assez de point de Magie pour que la transition s'effectue sans problème, il perd tous ceux qu'il possède encore et sombre dans l'inconscience. Le Gardien peut alors décréter qu'il reste au point de départ ou qu'il passe de l'autre côté du Portail en perdant 1 point de POU. Le "retour" est toujours soumis aux mêmes conditions que "l'aller".

L'extrémité *opposée* d'un Portail ressemble généralement au point de départ. En principe, n'importe qui peut emprunter de telles portes magiques, mais il en existe qui doivent être activées en prononçant certaines paroles ou en exécutant des gestes spécifiques. Certains Portails sont capables d'altérer l'organisme de ceux qui les traversent afin de mieux les adapter à l'environnement du lieu de destination. D'autres permettraient même d'accéder à plusieurs endroits.

Créer la Barrière de Naach-Tith

Ce sortilège crée une barrière procurant une protection aussi bien physique que magique. Il coûte 1D10 points de Santé Mentale à chaque personne qui participe au rituel. Il faut 1 minute pour le lancer (délai au cours duquel les points de Magie sont sacrifiés) et ses effets durent pendant 1D4+4 heures. Toute personne qui connaît sa formule contribue à améliorer l'efficacité de la barrière en dépensant des points de Magie, chacun lui conférant 1D6 points de FOR.



La barrière a la forme d'une sphère d'un diamètre d'environ 100 mètres. Elle peut entourer le magicien pour le protéger ou être projetée sur un monstre ou un ennemi pour l'emprisonner. Si, au moment de sa formation, elle coupe en plein milieu une créature, celle-ci ne subit aucun dommage et se trouve expulsée à l'extérieur. Pour sortir de la sphère, il faut abattre la barrière en emportant une opposition de FOR sur la Table de Résistance (il est impossible de combiner ses efforts avec ceux d'autres personnes dans ce cas). Les balles et autres projectiles ne parviennent à la traverser que si leurs dommages surmontent sa FOR sur la Table de Résistance. Une fois à l'intérieur de la sphère, le projectile inflige des dommages normaux, exactement comme si elle n'existait pas. Quel que soit le moyen employé, surmonter la FOR de la barrière indique qu'elle est aussitôt détruite.

Le seul exemplaire connu de ce sortilège est consigné dans un ouvrage de la grande bibliothèque hantée du système de Celaeno, une des Pléiades.

Créer un Bâton de Sorcier

Ce sortilège crée une sorte de lance qui peut blesser ou tuer des monstres originaires d'autres plans d'existence. Le rituel requiert un morceau de bambou, à l'extrémité duquel est fixée une pointe aiguisée en fer. Le magicien doit ensuite, dans un délai inférieur à 1 an, sacrifier 2 points de POU et 2 hommes, avant d'accrocher le crâne de la seconde victime au bâton. Ce rituel effroyable faisant perdre au moins 20 points de Santé Mentale, le Gardien prendra soin de le décrire avec une profusion de détails horribles.

Un bâton de sorcier s'emploie comme une lance ordinaire et les créatures immunisées contre les empalements y résistent normalement. En revanche, un empalement détruit instantanément un zombie ou tout autre cadavre animé.

Créer un Sifflet d'Imprécation

Ce sortilège crée un sifflet magique à partir de vieux os de hibou. Il coûte 256 points de Magie mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel se déroule au cours de la première nuit de pleine lune qui suit le solstice d'été.

Il ne peut être lancé que par un chaman indien algonquin, mais d'autres chamans connaissant le rituel peuvent contribuer au sacrifice de points de Magie. Le sifflet ainsi confectionné sert à lancer les sortilèges Chant de l'Âme et Flûtes de la Folie.

Créer un Vitrail Vortex

Ce sortilège crée une fenêtre magique permettant de voir dans le passé. Chaque utilisation du vitrail coûte 1D3 points de Santé Mentale, sans compter ceux que peuvent faire perdre les monstres aperçus.

Pour fabriquer un tel vitrail, il faut enchanter un morceau de verre transparent central en y investissant 10 points de POU, avant de l'accorder sur un moment précis du passé en tenant compte de sa date de création. Ainsi, il est possible de choisir "800 ans dans le passé", mais pas "1125 avant Jésus Christ". Après quoi, il faut se procurer 98 bouts de verre coloré particulièrement onéreux et dépenser 1 point de Magie pour enchanter chacun d'entre eux, avant de les assembler minutieusement de façon à ce qu'ils forment une mosaïque géométrique autour du verre transparent. Une fois ce travail terminé, il est possible de contempler le lieu où l'on se trouve tel qu'il était à l'époque choisie, en regardant le centre du vitrail. On peut alors, si on le désire, observer un autre site en dépensant 1 point de Magie et 5 minutes de concentration par tranche de 160 kilomètres.

Les limites du vitrail sont évidentes. Ainsi, par exemple, il n'est possible de voir une scène donnée qu'une seule fois. Le vitrail doit, en outre, être correctement situé, sinon il peut très bien ne rien montrer d'intéressant pendant des siècles.

Enfin, un danger lui est inhérent. Toute créature observée grâce à lui a un pourcentage de chances égal à son POU-20 de se rendre compte qu'elle est épiée. Elle peut alors lancer un sortilège au travers du vitrail, y compris une Invocation ou un Appel, ce qui fait apparaître un monstre du côté de l'observateur…

Créer un Zombi - *Vaudou*

Le sortilège crée une poudre paralysante, composé en partie d'entrailles de poisson-coffre et d'alcaloïdes, qui



plonge la cible dans un état proche le la mort. Ce poison de TOX 25 doit être inhalé. Après quoi, la victime entre dans une profonde transe, qu'il est impossible de distinguer de la mort. Le plus horrible, c'est qu'elle est parfaitement consciente, mais incapable de faire le moindre mouvement.

Table des Coûts de Création et de Voyage des Portails

Points de POU ou de Magie dépensés	*Distance en kilomètres/années lumière*
1	150 kilomètres
2	1 500 kilomètres
3	15 000 kilomètres
4	150 000 kilomètres
5	1 500 000 kilomètres
6	15 000 000 kilomètres
7	150 000 000 kilomètres
8	1 500 000 000 kilomètres
9	15 000 000 000 kilomètres
10	150 000 000 000 kilomètres
11	1 500 000 000 000 kilomètres
12	~1/2 année lumière
13	~5 années lumière
14	~50 années lumière
15	~500 années lumière
16	~5 000 années lumière
17	~50 000 années lumière
18	~500 000 années lumière
19	~5 000 000 années lumière
20	~50 000 000 années lumière

Table des lieux et distances

Lieu	*Distance**	*Points de POU/Magie*
Providence	60 kilomètres	1
Peoria	1 500 kilomètres	2
Portland (Australie)	15 000 kilomètres	3
L'espace	150 000 kilomètres	4
Lune	345 000 kilomètres	5
Mercure	210 000 000 kilomètres	8
Vénus	240 000 000 kilomètres	8
Mars	275 000 000 kilomètres	8
Jupiter	900 000 000 kilomètres	8
Saturne	1 500 000 000 kilomètres	8
Uranus	2 850 000 000 kilomètres	9
Neptune	4 200 000 000 kilomètres	9
Yuggoth (Pluton)	6 900 000 000 kilomètres	9
Nuage d'Oort	13 500 000 000 kilomètres	9
Proxima du Centaure	4,3 années lumière	13
Sirius	8,3 années lumière	14
Fomalhaut	~22 années lumière	14
Véga	~26 années lumière	14
Aldebaran	~50 années lumière	14
autre côté de la Voie Lactée	~70 000 années lumière	18
Galaxie M31	~2 800 000 années lumière	19
Azathoth	~10 milliards d'années lumière	23
un quasar lointain	~15 milliards d'années lumière	23
1 unité astronomique	~139 500 000 kilomètres	7
1 année lumière	~8 850 000 000 000 kilomètres	12
1 parsec	~28 500 000 000 000 kilomètres	13

** Distance à partir de Boston, mesurée au plus loin le cas échéant et exprimée en kilomètres ou en années lumière.*

La victime est ensuite placée dans un cercueil et enterrée vive dans un cimetière. Pour éviter qu'elle s'asphyxie, un petit tuyau remonte jusqu'à l'air libre. Tant qu'elle est enfermée, elle doit réussir un jet de Santé Mentale toutes les 3 heures, ou en perdre 1D6 points. Si elle devient folle, elle se plie à la volonté du *bokor* (sorcier), débordante de reconnaissance pour celui qui l'a débarrassée de la terreur de la tombe.

Trois nuits après l'enterrement, le bokor vient sur le site pour lancer Créer un zombie. Le sortilège coûte 10 points de Magie et 4 points de Santé Mentale. S'il perçoit une résistance mentale, il confronte son POU à celui de la cible pour vaincre sa volonté. Que la cible soit devenue folle ou non, la réussite du sorcier réduit ses points de POU à 1. S'il échoue, le bokor peut se contenter de boucher le conduit qui permettait à la victime de respirer et la laisser suffoquer.

Créer un Zombie

Ce sortilège est une méthode, parmi d'autres, pour créer un zombie. Il coûte 1 point de POU et 1D10 points de Santé Mentale. Le rituel requiert un cadavre possédant encore assez de chair pour être en mesure de se déplacer après avoir été activé. Le sorcier place un peu de son propre sang dans la bouche du mort, avant de baiser ses lèvres tout en lui "insufflant une part de lui-même".

Le zombie exécute les ordres, simples, de son créateur. Il cesse de fonctionner et le processus naturel de putréfaction reprend son cours quand le sorcier meurt.

Il n'y a pas de limite — hormis celle liée au POU — au nombre de zombies que l'on peut fabriquer de cette manière. Notez qu'une partie de l'incantation fait directement référence aux Dieux Extérieurs… dont tous les magiciens connaissent l'existence, même s'ils ne sont jamais cités. Les caractéristiques des zombies ainsi créés, utilisables indéfiniment, sont détaillées page 204 dans le chapitre "Animaux et Monstres".

Créer une Faille dans le Temps

Ce sortilège ouvre une porte donnant aussi bien sur le futur que sur le passé. Il ressemble beaucoup à Créer un Portail, mais le nombre de points de POU qu'il faut dépenser augmente cette fois-ci avec l'importance du déplacement temporel. Utilisez la Table des Coûts de Création et Voyage des Portails et remplacez les distances en kilomètres par des déplacements en années. Ce portail est relativement imprécis, mais, une fois qu'une faille a été créée, l'intervalle de temps séparant ses deux côtés ne change plus. Il n'existe aucune version écrite de ce sortilège.

Créer une Fenêtre

Ce sortilège permet à un dieu ou à un puissant sorcier de créer une sorte de Portail qu'il peut ensuite maintenir ouvert d'un simple effort de volonté (il faut posséder au minimum un POU de 25 pour cela). L'utilisateur d'une fenêtre n'ayant pas à dépenser des points de Magie (le coût du voyage est à la charge du créateur), la distance qu'il peut franchir n'est pas limitée par son POU. Le créateur peut s'arranger pour qu'aucun signe apparent n'indique l'emplacement d'un tel Portail. Il peut aussi créer une fenêtre à sens unique.

Créer une Poudre Anti-Zombie

Ce sortilège crée une barrière infranchissable par les zombies. Il coûte 2 points de Magie mais aucun point de Santé Mentale. La poudre est confectionnée à partir des

intestins d'un zombie, d'une trentaine de grammes de la chair du magicien (qu'il prélève sur son corps en se mordant) et d'une poussière obtenue en pulvérisant les fleurs d'une liane sauvage extrêmement rare. Le tout doit être soigneusement séché et écrasé, tout en prononçant des incantations pendant plusieurs heures. La poussière est ensuite utilisée pour tracer sur le sol une ligne de la forme désirée avant qu'une dernière incantation active la barrière. Il se forme alors un mur invisible que les zombies ne peuvent pas franchir et qui reste efficace aussi longtemps que la poussière n'est pas lavée ou emportée par le vent. Ce sortilège permet de confectionner une barrière protectrice d'une trentaine de mètres de long.

Crux Ansata de Prinn

Ce sortilège enchante une ankh (croix ansée) pour la rendre capable de bannir temporairement ou définitivement des créatures du Mythe. Il coûte 5 points de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Il doit être lancé sur une ankh de métal pur — cuivre, fer, argent, or ou plomb sont faciles à trouver et à travailler. Le rituel dure 20-INT jours.

Pour combattre le Mythe, le sorcier psalmodie pendant 3 rounds et dépense un nombre variable de points de Magie qui sont confrontés à ceux de la cible sur la Table de Résistance. Les compagnons du sorcier peuvent apporter une contribution de 1 point chacun. Les 5 points de POU investis dans l'ankh ajoute encore au total 5 points de Magie gratuits.

Quiconque connaît l'incantation peut manier l'ankh et tenter de bannir une créature, mais il ne bénéficie pas du bonus de 5 points de Magie comme le sorcier. Dans tous les cas, vaincre les points de Magie de la créature indique qu'elle est renvoyée dans son domaine. Sinon, elle attaque en priorité celui qui tient l'ankh avant de tourner son attention vers les autres.

Déflagration Mentale

Ce sortilège fait perdre à la victime 5 points de Santé Mentale et la plonge dans la folie pendant au moins 1 heure. Il coûte 10 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Le sorcier doit remporter une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance. Les effets du sortilège durent pendant 1D10 x 10 heures. Passé ce délai, la victime recouvre ses esprits. Le Gardien ne devrait pas lui accorder de "révélations dues à la folie" pour cette expérience.

Démasquer un Démon

Ce sortilège perce à jour tout déguisement magique utilisé par la cible, moyennant un coût variable en points de Magie et aucun point de Santé Mentale. Le rituel requiert que le sorcier soit assisté par au moins 3 personnes qui chantent clairement et en rythme pendant que le sorcier casse un œuf cru non fertilisé sur lequel a été dessinée une représentation de la cible. Les participants sacrifient des points de Magie (à la hauteur maximum de la moitié de leur capital). Ces points doivent vaincre le POU de la cible. Selon la nature de la cible, la révélation de sa vraie forme peut entraîner des pertes de points de Santé Mentale.

Détecter un Enchantement

Ce sortilège détecte la sinistre lueur des malédictions, Mauvais Œil et autres enchantements néfastes qui ont pu être lancés sur des humains, des animaux ou des cultures. Il coûte 6 points de Magie, mais aucun point de Santé Mentale.

Devenir un Chasseur Spectral

Ce sortilège transforme la cible (qui peut être le magicien) en un monstre capable d'attaquer en état d'invisibilité. Il coûte 2 points de POU et, s'il n'utilise pas le sortilège sur lui, 3D6 points de Santé Mentale. Le destinataire perd tous ses points de Santé Mentale et doit délibérément accepter que le sortilège le transforme en un humanoïde hideux, dont la description est donnée dans Les *Ombres de Yog-Sothoth* (un recueil de scénarios publié par Jeux Descartes). Le rituel requiert une figurine spécialement conçue à cet effet et le sang de plusieurs animaux.

Le Chasseur Spectral est lié psychiquement à la petite figurine qui contient son âme. La destruction de cette figurine peut le blesser, voire le tuer.

Disparition

Ce sortilège fait disparaître le sorcier dans un nuage de fumée et réapparaître instantanément dans un autre lieu, à côté d'une boîte enchantée. Il coûte 5 points de Magie et 1 point de Santé Mentale. Le rituel dure 2 secondes.

Le lieu où apparaît le sorcier est défini par la création d'un charme matérialisé par une boîte contenant des éléments issus du corps du sorcier, tels que cheveux, dents ou ongles. La préparation magique de la boîte prend 1 journée et requiert le sacrifice de 2 points de POU. Disparition peut alors être lancé de façon illimitée.

Si la boîte est détruite ou si elle est ouverte et son contenu éparpillé, le POU qui y a été investi est perdu et il faut recommencer tout le rituel d'enchantement de la boîte.

Le sorcier peut se trouver très loin de la boîte, même à plusieurs centaines de kilomètres. Il peut aussi disposer de plusieurs de ces boîtes.

Domination

Ce sortilège soumet la cible à la volonté du sorcier. Il coûte 1 point de Magie et de 1 point de Santé Mentale. Le rituel est ultra rapide, le sortilège prend effet quasi-instantanément, mais requiert que la cible se trouve à 10 mètres au plus. Le sorcier doit remporter une confrontation de POU (et non de points de Magie) sur la Table de Résistance pour qu'elle obéisse à ses ordres jusqu'à la fin du round suivant.

Il n'affecte qu'une cible à la fois. Il peut être lancé plusieurs fois de suite, ce qui permet de contrôler la même personne pendant plusieurs minutes, mais il ne peut l'être que 1 fois par round. Les ordres donnés doivent être compris de la victime et ne pas aller à l'encontre de sa nature profonde, sinon le sortilège est aussitôt rompu.

Chaque nouvelle utilisation est soumise aux mêmes coûts et limites.

Drogue Plutonienne

"J'ai là cinq pilules de liao. Elle était utilisée par le philosophe chinois Lao-Tseu, et c'est sous son influence qu'il a eu la vision du Tao. Le Tao est la force la plus mystérieuse du monde; elle engobe et imprègne tout ce qui existe."

— Frank Belknap Long, "Les Chiens de Tindalos"

Ce sortilège est un enchantement. La Drogue Plutonienne a la propriété de faire voyager l'esprit de celui qui en prend dans le passé. Un de ses utilisateurs est remonté dans un passé très lointain et a rencontré les Chiens de Tindalos, des entités qui parcourent le temps par l'intermédiaire de ses "angles". Attirés par cette intrusion, Ils l'ont suivi jusqu'à sa propre époque pour le dévorer. Cette



drogue connue sous le nom de *liao* se présente sous forme de pilules ou de liquide.

Emprisonner l'Esprit

Ce sortilège détruit la capacité d'une entité à se déplacer magiquement ou naturellement d'un esprit à l'autre, de posséder d'autres êtres ou de quitter de toute autre façon le corps qu'elle occupe. Il coûte, par participant, 10 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale.

Il peut être lancé par un individu ou par un groupe. Le POU associé des sorciers doit vaincre celui de la cible sur la Table de Résistance pour la piéger pour toujours dans le corps qu'elle occupe. S'il s'agit d'un Grand Ancien, d'un Dieu Extérieur, d'un Dieu Très Ancien ou d'un avatar, l'emprisonnement ne dure que 100-POU minutes.

Enchanter la Chair - *Frères de la Peau*

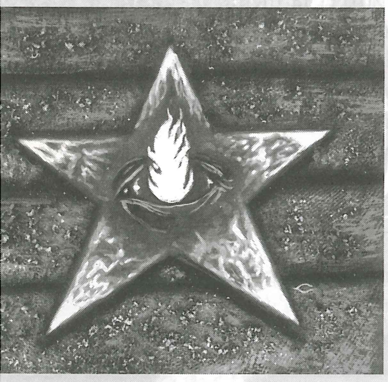
Ce sortilège est connu d'un seul homme. Il préserve et d'enchante 1 point de TAI de la peau et de la chair d'une victime. Il coûte 1 point de POU et 3D4 points de Santé Mentale. Le rituel requiert 1 journée de préparatifs et 5 minutes d'incantation au cours desquelles la chair est découpée avec un couteau enchanté.

Le point de TAI de chair est immunisé contre les dommages dus au feu, à l'électricité, à une strangulation, aux armes contondantes, capables d'empaler (sauf les fusils qui infligent des dégâts minimums), etc. Les armes enchantées ou magiques délivrent des dommages normaux. De plus, c'est la chair qui vieillit, non le sorcier, ce qui prolonge sa vie de 1 an. Ainsi, s'il enchante de la nouvelle chair chaque année, il peut prolonger indéfiniment son existence.

En employant Greffer la Chair, la chair enchantée peut durer éternellement. Sinon, elle se conserve pendant un nombre de semaines égal au double du POU du sorcier et perd ensuite ses propriétés magiques en pourrissant.

Un nombre de morceaux de chair égal à la TAI d'une personne peut être assemblé en une armure complète. Les bosses et cicatrices apparentes sont, bien sûr, monstrueuses. Voir Greffer la Chair.

Enchanter un Brasero



Ce sortilège enchante le brasero qui permet de lancer Conjurer le Cristal de Mortlan. Il coûte 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel se déroule par une nuit de pleine lune, entre l'équinoxe d'automne et le solstice d'hiver. Il requiert le sacrifice d'un petit animal et une incantation verbales et gestuelle. Le brasero est ensuite enduit du sang de l'animal, avant d'être saupoudré d'une poignée de poudre d'or ou de platine, voire de grains de mercure solidifié. Il faut ensuite faire brûler un morceau de bois vieux d'au moins 500 ans, en tenant le brasero dans la fumée.

Enchanter un Couteau

Ce sortilège augmente les chances de succès de certains sortilèges, en enchantant un couteau ou une dague. Il coûte 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale.

Le rituel requiert que le couteau ou la dague soit en métal élémentaire pur et qu'il soit utilisé pour dessiner un diagramme sur une surface plane et pour tuer un animal d'une TAI au moins égale à 4, dont le sang est versé sur les contours du diagramme.

Un tel couteau augmente les chances d'Invoquer un Vagabond Dimensionnel de 10 % par point supplémentaire de POU investi dans la lame. Employer ce couteau pour sacrifier l'animal destiné à Enchanter un Brasero accroît de 10 % les chances de succès du sortilège Conjurer le Cristal de Mortlan.

Enchanter un Gris-Gris - *Vaudou*

Ce sortilège enchante un petit sac à cordelière qui améliore un aspect de la vie de celui qui le porte. Il coûte 3 points de Magie au sorcier, et 1 point de POU, 1D4 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie au destinataire du gris-gris. Le rituel est long et requiert le sacrifice d'un petit animal. L'amélioration qu'il suscite doit été précisé avant la création du sac — augmentation de 5% d'une compétence particulière, par exemple, pour chaque point de Magie investi dans le sac.

Enchanter un Javelot

Ce sortilège enchante un javelot pour qu'il touche toujours sa cible, pourvu qu'elle soit à portée de tir. Il coûte 4 points de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Il est lancé sur un javelot en bois doté d'une pointe en os d'oiseau et orné de plumes prélevées sur des volatiles vivants appartenant à au moins 30 espèces différentes. Si certaines plumes viennent à s'abîmer, il faut les remplacer par de nouvelles. Pour fabriquer son javelot, le sorcier effectue un rituel au cours des équinoxes de printemps de 2 années consécutives. À la fin de la seconde cérémonie, l'arme doit tuer quelque chose, après quoi elle est enchantée. Elle atteint sa cible chaque fois qu'on la lance, mais ses chances de toucher en combat au corps à corps restent inchangées. Quoi qu'il en soit, elle inflige 1D10 points de dommages et peut empaler. Ce javelot magique est utilisable contre les monstres invulnérables aux armes normales, mais il n'affecte pas particulièrement les créatures protégées contre les armes capables d'empaler.

Enchanter un Ju-Ju - *Vaudou*

Ce sortilège protège contre la magie noire. Il coûte 1 point de POU et de 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel requiert 1 journée de préparation et le sacrifice d'un poulet noir, pour attirer l'attention des esprits. Une fois créé, le ju-ju repousse les sujets maléfiques du monde vaudou, y compris les sorciers. Cette protection, dont la forme est choisie par le suppliant, est portée par la personne à protéger ou placée au-dessus d'une porte ou d'une fenêtre pour défendre une maison.

Enchanter un Wanga - *Vaudou*

Ce sortilège enchante un objet pour qu'il cause du tort ou porte la poisse à la cible. Il coûte 3 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale au sorcier, ainsi que 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale au suppliant. Il requiert un rituel quotidien de 3 heures pendant 8 jours. Un *wanga* est un objet "dominé" par des esprits maléfiques, qui transmet à la cible une maladie ou la malchance quand elle le touche. Le plus souvent, c'est un objet personnel — fréquemment un rosaire ou un crucifix. La maladie ou la malchance dure jusqu'à ce que le wanga soit identifié et détruit.

Enchanter une Bougie - *Vaudou*

Ce sortilège accomplit un souhait. Il coûte 4 points de Magie mais aucun point de Santé Mentale au sorcier, ainsi



que 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale au suppliant. Le rituel dure 1 journée, au cours de laquelle le suppliant récite certains mots, dont il ne connaît pas nécessairement le sens et les conséquences.

Au moment de la création de la bougie, le sorcier mélange des morceaux d'ongle ou des cheveux et un peu du sang du suppliant à la cire. Puis il inscrit le souhait sur le côté de la bougie. Pendant qu'elle se consume, l'activité du suppliant doit être en rapport avec son souhait ; il doit pratiquer la compétence à améliorer, se représenter mentalement la personne dont il veut se faire aimer, etc.

Enchanter une Canne

Ce sortilège crée un artefact capable de subtiliser des points de POU à une victime et de les stocker sous la forme de points de Magie. Il coûte 6 points de POU et 1D6 points de Santé Mentale. Le rituel pour enchanter la canne requiert 1 semaine de travail et un sacrifice humain. Chaque utilisation de la canne coûte 1D3 points de Santé Mentale.

Contrairement à ce que peut laisser croire son nom, ce sortilège ne doit pas nécessairement être lancé sur une canne, mais sur un objet rigide qui, une fois enchanté, stocke des points de Magie.

La canne magique soustrait à toute personne (autre que le sorcier) qui la tient pendant plus de 30 secondes, 1 point de POU qu'elle emmagasine aussitôt sous la forme de 1 point de Magie. La victime ressent immédiatement un profond malaise et devrait soupçonner quelque chose. Il est envisageable de presser la canne contre la victime jusqu'à ce que son POU soit complètement absorbé et que son âme soit dévorée. Lorsque 1 point de Magie contenu dans la canne est dépensé pour lancer un sortilège, il est perdu et il faut subtiliser 1 nouveau point de POU à quelqu'un pour le remplacer.

Enchanter une Dague Sacrificielle

Ce sortilège enchante une dague sacrificielle pour qu'elle draine le POU de ses victimes. Il coûte 6 points de POU. Le rituel est accompli au-dessus d'une dague dont la lame est en forme de flamme et s'achève par la mise à mort, avec cette dague, d'un être vivant possédant au moins 20 points de POU. Dès lors, quand la dague est utilisée pour mettre à mort des sacrifiés en présence de Nyarlathotep, elle absorbe leur POU qui est ensuite stocké dans un réceptacle quelconque, un objet inanimé ou le corps du magicien, par exemple.

Enchanter une Flûte

Ce sortilège augmente les chances de succès de certains sortilèges. Il enchante un pipeau ou une flûte de pan composée au moins à 90 % de métal. Il coûte 1 point de POU minimum et 1D6 points de Santé Mentale. Le rituel, d'au moins 1 heure, requiert de la concentration. L'incantation est psalmodiée sur l'instrument de musique. Pour chaque point de POU sacrifié, l'instrument doit tremper dans du sang frais pendant 2 heures. Pour cela, il faut tuer, chaque fois, un nouvel animal de la taille d'un chat ou d'un lapin. Le rituel achevé, l'instrument augmente de 10 % par point de POU investi les chances d'Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs ou de réussir tout autre sort nécessitant l'emploi d'une flûte.

Enchanter une Lance

Ce sortilège enchante une lance pour qu'elle empale ou inflige 1D10 points de dommages à n'importe quelle créature, même celles qui sont normalement invulnérables aux armes qui empalent. Il coûte 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel requiert une nuit de travail et l'emploi (pendant au moins 6 heures) d'une forge ventilée, suffisamment chaude pour faire fondre de l'acier. Il faut aussi réussir un jet en Artisanat.

La lance doit être fabriquée avec un métal massif et il faut une FOR et une DEX élevées pour la manier correctement.

Enchanter une Poupée – *Vaudou*

Ce sortilège enchante une poupée pour, à travers elle, susciter maux et douleurs à la victime qu'elle symbolise. Il coûte 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale au sorcier et au suppliant. Le rituel dure 2 jours, mais la présence du suppliant n'est nécessaire que pendant la dernière heure. La poupée est d'abord trempée dans un élixir contenant du sang humain, puis des poils pubiens de la cible sont fixés dessus. Quand quelqu'un poignarde la poupée, la cible est affectée dans la zone correspondante : douleurs, nausée, vertige, impuissance, etc. Un jet de pourcentage sous la CON dispense d'une réduction de moitié des compétences physiques pendant ces attaques.

Enchanter une Tablette de Pierre

Ce sortilège enchante une tablette de pierre pour qu'elle donne des cauchemars à celui qui la possède. Il coûte 2 points de POU, 1D8 points de Santé Mentale et un nombre variable de point de Magie. Le rituel requiert que la tablette soit taillée dans de la pierre noire provenant de la cité engloutie de R'lyeh, puis qu'elle soit minutieusement sculptée pendant plusieurs semaines. Il faut également lui sacrifier 1 homme et 1 Profond, sans répandre leur sang (en les étranglant ou en les étouffant, par exemple) et, chaque jour, 1 point de Magie.

Le possesseur de la tablette est sujet à des cauchemars montrant des paysages extraterrestres où de vagues formes massives se déplacent sur un fond aux couleurs changeantes, tandis que des glissements et des gargouillis se font entendre. S'il la détruit, ses cauchemars s'intensifient aussitôt, produisant les mêmes effets qu'une Malédiction de la Pierre (sauf qu'il n'est pas instantanément

Enchanter

Il existe une multitude de sortilèges permettant d'enchanter différents accessoires et objets. Ils nécessitent parfois un sacrifice sanglant et provoquent tous la perte d'au moins 1 point de POU et de 1D4 points de Santé Mentale. Leur mise en œuvre prend au moins 1 journée.

Il existe quatre objets enchantés éternels pour lesquels on ne connaît aucun sort de création : la Lentille de Leng, la Lampe d'Alhazred, la Drogue Plutonienne et le Trapézohédron Rutilant qui figurent dans ce grimoire à leur place alphabétique et non dans la liste des enchantements.

La création d'un objet enchanté ou un sort d'enchantement est utile pour étudier plus profondément le Mythe, faire courir le risque de rencontrer certains monstres ou ouvrir une voie vers une autre dimension. Mais elle s'accompagne souvent d'avantages et d'inconvénients imprévus. En outre, ce type d'objet ou de sort a peu de chances de disparaître une fois introduit dans le jeu. Il est donc nécessaire que Gardien et joueurs prennent prendre le temps de la réflexion et s'assurent qu'effets et les coûts soient parfaitement clairs et définis.

victime d'hallucinations). La tablette peut d'ailleurs être employée pour lancer ce sortilège.

Jetée dans la mer, elle Contacte 1D8 Profonds (mais sans donner de contrôle sur eux). Les monstres appelés se font un devoir de rendre la tablette à celui qui s'en est débarrassé. Le temps qu'il leur faut pour cela dépend de la distance séparant l'endroit où elle a été jetée de la cité des Profonds la plus proche. Pendant cette période, la victime ne fait plus de cauchemars. Si elle habite loin à l'intérieur des terres, les monstres font appel aux sectateurs locaux pour lui rapporter l'objet maudit.

Ensorceler un Livre

Ce sortilège enchante un livre dans lequel a été inscrit le sort Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire pour le rendre plus facile à lancer. Il coûte un nombre variable de points de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que l'encre utilisée contienne l'ichor d'un de ces monstres et que le magicien médite pendant 3 jours en sacrifiant des points de POU, chaque point ayant pour effet d'augmenter de 10 % ses chances de succès lorsqu'il utilise le sort Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire.

Ensorceler un Sifflet

Ce sortilège enchante un sifflet pour qu'il augmente les chances d'Invoquer/Contrôler un Byakhee. Il coûte un nombre variable de points de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel dure 1 journée entière. Il requiert l'emploi d'un sifflet constitué d'un alliage d'argent et de fer météorique et le sacrifice d'un poulet. Chaque point de POU investi par l'enchanteur dans le sifflet accroît de 10 % ses chances de réussir à Invoquer/Contrôler un Byakhee.

Envoyer des Rêves

Ce sortilège envoie des rêves de son choix à la cible. Il coûte un nombre variable de points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Ses effets durent 2 minutes par point de Magie investi.

Le rituel requiert l'emploi d'un bol en "cuivre céleste" (une sorte de métal extra-terrestre), gravé de runes et rempli d'herbes spéciales mélangées à un dé à coudre de sang du sorcier. Ce dernier enflamme les herbes et médite tant que l'étrange fumée verdâtre qui s'élève l'entoure. La victime fait les rêves désirés, si le sorcier emporte une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance.

La victime doit dormir et se trouver à moins de 30 kilomètres du sorcier. Ce dernier a toute latitude pour choisir les rêves qu'il lui adresse. Il s'agit en général de visions montrant des entités du Mythe qui ébranlent l'équilibre psychologique du dormeur. Les pertes de Santé Mentale sont alors égales au dixième de ce qu'elle devrait normalement être (arrondir à l'entier supérieur). Ainsi, par exemple, une vision onirique d'Azathoth ne fait perdre que 1 point de Santé Mentale si le dormeur réussit son jet de Santé Mentale, et 1D10 s'il le rate. Le sorcier peut uniquement envoyer des visions d'entités qu'il a lui-même contemplées de ses propres yeux. Envoyer des Rêve ne peut servir pour donner des ordres au dormeur ou pour l'hypnotiser.

Épuiser le Pouvoir

Ce sortilège subtilise des points de Magie à la cible. Il coûte 1D8 points de Santé Mentale. Le sorcier confronte ses points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il gagne, il lui vole 1D6 points de Magie. Sinon, c'est lui qui perd 6 points de Magie au profit de sa cible.

Esprit sans pareil

Ce sortilège accroît — dans une mesure laissée à l'appréciation du Gardien — la mémoire, la concentration et la faculté de raisonnement pendant 1D4+4 heures. Il permet par exemple de se souvenir des conclusions auxquelles on a abouti, mais non des raisonnements par lesquels on y est parvenu. Il requiert deux officiants et coûte, à chacun, 4 points de Magie et 0/1 point de Santé Mentale. Pourtant, seul l'un d'eux bénéficie des 6 points d'INT qu'il procure.

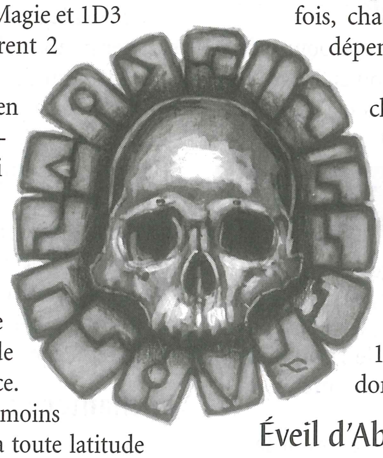
Le rituel, complexe, sanglant et incestueux, dure 1 heure et peut être répété plusieurs fois en cas de besoin. Ce sort provient du tantrisme noir et n'a aucun rapport avec le Mythe.

Estropier/Soigner un Animal

Ce sortilège provoque chez un animal, généralement de ferme (cheval, vache, etc.), une inflammation douloureuse des tendons ou des ligaments, ou - au choix du sorcier - lui confère, au contraire, une forme et une vigueur éblouissantes. Dans les deux cas, il coûte 4 points de Magie, auxquels s'ajoutent 1D4 points de Santé Mentale dans la version malfaisante.

Étreinte de Cthulhu

Ce sortilège immobilise une ou plusieurs personnes dans une étreinte écrasante et réduit aussi temporairement leur FOR. Il coûte 2D6 points de Magie par minute et 1D6 points de Santé Mentale lors de son lancement. Ses effets se prolongent aussi longtemps que le sorcier dispose de suffisamment de points de Magie, s'il parvient à rester concentré. Sa portée est de 10 mètres. Ses effets sont instantanés et peuvent affecter plusieurs personnes à la fois, chaque victime supplémentaire exigeant la dépense de 2D6 points de Magie par minute.



Le sorcier confronte son POU à celui de chaque victime sur la Table de Résistance. Quand il l'emporte, sa victime a l'impression d'être écrasée et se retrouve dans l'incapacité de se déplacer, exactement comme si elle avait été saisie par les puissants tentacules du Grand Cthulhu. Aussi longtemps que durent les effets du sort, les victimes perdent temporairement 1D10 points de FOR par minute. Celles dont la FOR est réduite à 0 s'évanouissent.

Éveil d'Abhoth

Ce sortilège réveille le dieu endormi Abhoth pour qu'il se lance dans ce grand festin qu'il attend depuis si longtemps. Il coûte 12 points de Magie, 3D10 points de Santé Mentale. Le rituel requiert diverses démonstrations d'allégeance.

Exiler Eihort

Ce sortilège cloître Eihort, un Grand Ancien, dans son labyrinthe anglais pendant 1 année et 1 jour. Il coûte 1D4 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie à chaque personne impliquée dans son lancement. Pour l'apprendre, il faut l'étudier pendant 25-INT jours et réussir un jet inférieur ou égal à 2 x INT.

Le rituel dure 3 rounds et exige le sacrifice de points de Magie. Le magicien et ses assistants qui ont appris le sortilège en sacrifient autant qu'ils le désirent. Alors que ceux

qui ne le connaissent pas n'en offrent que 1 (ils doivent toucher le sorcier). Ces points de Magie sont confrontés au POU de 30 d'Eihort sur la Table de Résistance. Un minimum de 21 points est nécessaire pour avoir 5% de chances de réussite.

Exorcisme

Ce sortilège libère les personnes possédées par des entités extraterrestres. Il coûte 10 points de Magie mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel, complexe, dure 1 journée complète et requiert de nombreux accessoires traditionnels de la magie africaine. L'exorciste confronte ensuite son POU à celui du monstre qui a investi le corps du possédé sur la Table de Résistance. Les personnes présentes peuvent — si elles connaissent le sortilège — participer à son effort en ajoutant la moitié de leur POU au sien (arrondir à l'entier inférieur). Ce sortilège est rarement mis en oeuvre sans un tel soutien.

Il est utilisé pour contrecarrer nombre d'entités et pour aider les victimes possédées par Y'golonac ou celles dont l'esprit a été remplacé par celui d'un représentant de la Grande Race de Yith.

Expulser un Shan

Ce sortilège chasse un Shan (Insecte de Shaggaï) d'un ou plusieurs hôtes. Il coûte 10 points de Magie et 1 point de POU au magicien, et 1 point de POU à chaque hôte. Il peut être utiliser sur soi-même, moyennant 2 points de POU. Au cours du rituel, le magicien trace avec de l'herbe amica, autour des cibles, un pentagramme de 1,50 mètre de large. La cérémonie achevée, le pentagramme est protégé contre une nouvelle intrusion de Shans pendant 12 heures. Par lui-même, le sortilège ne détruit pas le Shan, mais il a cet effet s'il est lancé en plein soleil.

Extension

Ce sortilège rend immortel. Il coûte 3D6 points de Santé Mentale, 3 points de POU et 100 points de Magie. Il fait venir un être (dont la vue fait perdre 1D6/1D20 points de Santé Mentale) qui vieillira à la place du sorcier. Le rituel requiert qu'il soit lancé au-dessus d'un grand feu et que soient psalmodiés les mots antiques qui créent un pacte entre le sorcier et l'être invoqué.

Par la suite, si le sorcier vient à mourir, l'être le remplace sur Terre. Le sorcier est mort pour toujours et son corps est envoyé sur le plan d'origine de l'être.

Extraction de l'Âme - *Vaudou*

Ce sortilège cache, le plus souvent dans un pot d'argile, l'âme de la cible pour la protéger. Il coûte 8 points de Magie au sorcier et son rituel est élaboré. La cible quant à elle vit alors une existence à peu près normale, mais bénéficie d'un jet de Chance pour vaincre tout sort vaudou lancé sur elle. Si un ennemi met la main sur le réceptacle de l'âme, il peut y jeter des sortilèges qui infligent alors les dommages maximums.

Extraire une Larve

Ce sortilège force une Larve d'Eihort à sortir du corps dans lequel elle a été implantée. Il coûte un nombre variable de points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale aux participants. Son apprentissage nécessite un jet réussi sous 2 fois l'INT et 15-INT jours d'étude.

Le rituel dure 3 rounds et requiert le sacrifice de points de Magie. Le magicien et les participants qui connaissent le sortilège en sacrifient autant qu'ils le désirent. Les autres doivent toucher le magicien et ne peuvent en offrir que 1.

Le total des points de Magie investis sont opposés au nombre de jours qui se sont écoulés depuis l'implantation de la Larve sur la Table de Résistance. Si le sort réussit, la Larve quitte son hôte en empruntant un de ses orifices corporels; cela ne se fait pas sans souffrances et sans honte pour le malheureux qui perd 1D3 points de Santé Mentale.

Les dommages, importants, que la Larve lui a infligé quand elle était dans son corps n'apparaissent qu'au moment de son départ. En fait, son extraction peut même le tuer, ce qui, de toute façon, ne fait que précipiter un trépas inéluctable. Retirez 1 point de Vie à la victime pour chaque jour que la Larve a passé dans son corps.

Chaque utilisation de ce sortilège a 10% de chances (cumulatives) de provoquer l'apparition d'Eihort qui attaque d'abord le magicien.

Fabriquer des Boîtes Communicantes

Ce sortilège crée deux boîtes magiques qui, une fois ouvertes, constituent les extrémités d'un Portail magique. Passer au travers de telles boîtes fait perdre autant de points de Magie et de Santé Mentale que la traversée d'un Portail classique et la procédure de transfert est identique.

D'abord, il faut fabriquer des boîtes en bois du format désiré, à ouverture unique. Il faut ensuite accomplir le rituel qui consiste à placer les mains sur les boîtes, tout en traçant mentalement des lignes et des angles hyperdimensionnels pendant 5 heures d'affilée en sacrifiant 1 point de POU. Les boîtes consomment ensuite, chaque jour, un nombre de points de Magie égal à la moitié du POU de leur créateur, jusqu'à ce qu'elles en aient absorbé une quantité équivalant à leur TAI multipliée par 100. (Si le magicien a un nombre impair de points de POU, les boîtes lui subtilisent 1 point de Magie supplémentaire chaque jour). Le processus coûte 1 point de Santé Mentale par semaine. Quand les points de Magie nécessaires ont été sacrifiés, les boîtes sont prêtes à fonctionner.

Fascination

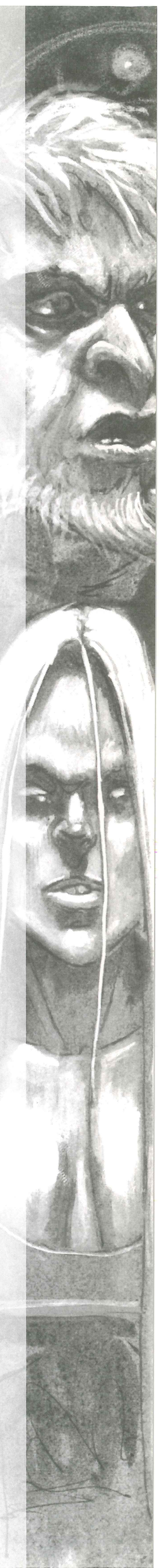
Ce sortilège plonge la cible dans une sorte de transe. Il coûte 2 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le sorcier doit avoir l'opportunité de pouvoir parler calmement avec sa victime pendant 1 round. Il confronte alors ses points de Magie à ceux de la victime sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, elle reste figée, muette et insensible à son environnement jusqu'à ce qu'elle soit physiquement agressée ou confrontée à un événement du même ordre. Sinon, il a possibilité de relancer le sortilège le round suivant.

Flétrissement

Ce sortilège constitue une puissante attaque magique. Il coûte un nombre variable de points de Magie et la moitié de ce nombre en points de Santé Mentale (arrondir à l'entier supérieur). Le rituel dure 2 rounds et se conclut par une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance. Si le magicien l'emporte, la victime est comme foudroyée, elle noircit et encaisse 1 point de dommages par point de Magie investi.

Flûtes de la Folie

Ce sortilège crée une musique qui peut rendre fous ceux qui l'entendent. Il coûte un nombre variable de points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Au cours du rituel, le magicien interprète une mélodie précise et



bizarre avec une flûte en os de chouette ensorcelée grâce au sort Créer un Sifflet d'Imprécation et sacrifie 5 points de Magie tous les 5 rounds.

Ceux qui ratent un jet de SAN en entendant la mélodie perdent 5 points de Santé Mentale et sombrent immédiatement dans la folie pendant 1D10 jours. Ceux qui le réussissent en perdent 1D3 mais ne deviennent pas fous. Il leur faut toutefois effectuer un nouveau jet tous les 5 rounds, aussi longtemps que la flûte joue.

Forme de Chauve-Souris

Ce sortilège permet au sorcier de prendre rapidement la forme d'une grosse chauve-souris. Son lancement coûte 12 points de Magie et la transformation en chauve-souris occasionne une perte de 1D8 points de Santé Mentale.

Cette apparence n'est conservée que jusqu'au lever du soleil et le sortilège doit être lancé de nuit. Sous cette forme, le sorcier peut voler et ses sens sont ceux d'une chauve-souris, écoute sonar y compris.

Fusion de la Chair - *Frères de la Peau*

Ce sortilège chauffe la chair morte jusqu'à son point de fusion en 1 round. Il coûte 1 point de Magie pour 3 points de TAI et 1D4 points de Santé Mentale. Son lancement dure 5 rounds. Il peut être jeté sur de la chair animée, mais son coût est alors de 1 point de POU pour 3 points de TAI et le sorcier doit emporter une opposition de points de Magie sur la Table de Résistance. Voir la chair d'un être humain fondre et ses os apparaître entraîne une perte de 1/1D6 points de Santé Mentale.

Greffer la Chair - *Frères de la Peau*

Ce sortilège permet au sorcier de fixer de la chair enchantée sur son corps pour bénéficier à jamais de ses effets protecteurs. Il coûte 10 points de Magie et 2D6 points de Santé Mentale. Le rituel est long et requiert, entre autres, des heures d'incantations et de prières dédiées à Nyarlathotep ou à une autre divinité importante du Mythe. Le sorcier doit également prélever sur son propre corps une quantité équivalente de chair (au prix de 1D4 points de Vie et de 2D6 points de Santé Mentale) avant que la chair enchantée soit greffée. Le rituel accompli, les propriétés de la chair enchantée sont immédiatement disponibles. Voir Enchanter la Chair.

Greffer un Organe - *Frères de la Peau*

Ce sortilège remplace un organe humain - cœur excepté - par son équivalent prélevé sur une autre personne. Il coûte 63 points de Magie et 1 point de POU. Donneur et receveur perdent chacun 1D8 points de Santé Mentale. Le sorcier peut être l'un des deux.

Le donneur doit être vivant mais son consentement n'est pas indispensable.

Le rituel requiert d'abord la préparation d'une pâte réalisée avec le sang des deux participants, mélangé à de la salive de caméléon. Le donneur, le receveur et le sorcier sont entourés d'un groupe de personnes qui se tiennent par la main et chantent un antique poème ; elles fournissent aussi les 63 points de Magie, répartis entre elles de façon équitable. C'est ce sacrifice de points de Magie qui maintient en vie le donneur et le receveur pendant le transfert.

Le sorcier trace avec la pâte les symboles représentant l'organe à greffer sur les zones correspondantes des deux corps. Après 1 heure de méditation et de visualisation, il plonge les mains dans le corps du donneur, à l'emplacement du symbole. Les principales connexions sont coupées et l'organe est extrait, puis placé sur une table de pierre circulaire. Il fait de même sur le receveur. Les organes sont ensuite placés dans leur nouveau corps et recousus en place.

Greffer une Partie de Corps - *Frères de la Peau*

Ce sortilège permet la substitution volontaire d'une main, d'un bras, etc. Il coûte 1 point de POU, 1D10 points de Magie et 1D10 points de Santé Mentale. Si le donneur est déjà mort, le transfert coûte 2 points de POU. Les greffes plus compliquées sont plus exigeantes. La plus coûteuse est Greffer une Tête : 100 points de Magie.

Les préparatifs demandent 1 heure environ et comprennent la création du lien magique qui fournit la connexion initiale entre le corps et le morceau choisi. Le transfert lui-même dure un nombre de minutes égal aux points de Magie dépensés. Les résultats étant souvent approximatifs, il est rare qu'un Frère pratique la Greffe sur lui-même. Les Frères recherchent les morceaux de choix — les jambes d'un athlète, les poings d'un boxer, etc.

Pour retrouver la partie du corps d'origine, consulter le sort inverse, Annuler une Greffe.

Guérison

Ce sortilège optimise les facultés de guérison : sans soins particuliers un personnage récupère 3 points de Vie par semaine, 6 s'il bénéficie d'un jet en Premiers Soins et 9 avec un jet en Médecine. Il coûte 3 points de Magie, mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel dure 25 rounds et requiert que le magicien touche le bénéficiaire. Le sortilège doit être relancé chaque semaine pour prolonger ses effets.

Guérison Immédiate

Ce sortilège fait récupérer en 2D6 rounds, 2D6 points de Vie perdus à cause d'une blessure, d'une maladie ou d'un poison. Les points excédentaires n'ont aucun effet. Guérison Immédiate ne ramène jamais les morts à la vie. Il coûte 12 points de Magie et 1 point de Santé Mentale.

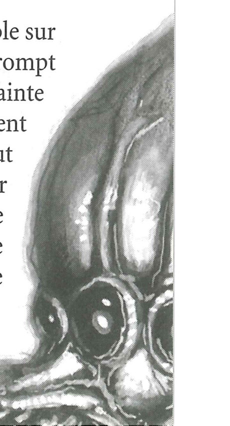
Hypnose des Mi-Go - *Mi-Go*

Ce sortilège introduit de très hautes et très basses fréquences dans les bourdonnements des Mi-Go, ce qui leur permet de mettre en transe les humains qui les écoutent. Une personne se tenant à moins de 12 mètres d'un Fungi en train d'émettre doit se livrer à une confrontation de POU sur la Table de Résistance. Vaincue, elle est incapable d'agir. Elle peut ensuite recevoir des pensées et des ordres par l'intermédiaire du sort Contacter un Humain.

Hypnotisme

Ce sortilège permet au magicien (qui a obligatoirement 50 % en Occultisme et en Mythe de Cthulhu) de donner, pendant un temps limité, des ordres à tout être ayant du sang humain dans les veines. Il coûte 1D6 points de Santé Mentale, mais pas de points de Magie. Ses effets sont quasi-instantanés.

Le POU du magicien est confronté à celui de la cible sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, la victime interrompt ce qu'elle est en train de faire et se retrouve contrainte d'obéir à ses ordres. Elle doit toutefois être suffisamment près de lui pour voir ses yeux, qui luisent pendant tout le temps où elle lui reste soumise, soit 5 rounds par point d'INT du sorcier. S'il a une INT inférieure à celle de sa victime, il lui faut réussir une confrontation de POU sur la Table de Résistance tous les 10 rounds de durée du sort, ou le charme est rompu.



On ne peut hypnotiser qu'une seule personne à la fois. Toutes les compétences physiques de la victime sont diminuées de moitié pendant la durée du sort. Elle obéit cependant à tous les ordres que lui donne le sorcier, même s'ils la conduisent à sa perte. Ce sort est efficace contre les Hommes Serpents modernes et les Profonds. En revanche, il est sans effet sur des créatures totalement inhumaines, telles que les Shantaks ou les Vagabonds Dimensionnels.

Identifier un Esprit

Ce sortilège crée une poudre magique qui démasque temporairement toute entité occupant le corps ou l'esprit d'un humain. Il coûte 12 points de Magie et 2 points de Santé Mentale. La poudre est utilisable par n'importe. Au cours du rituel, elle est projetée sur la cible et un mot de pouvoir est prononcé. Elle révèle alors l'entité envahissante pendant 1 round.

Le rituel requiert de la poudre de verre issue d'un miroir ayant au moins 100 ans, une poignée de poussière d'or et 2 autres ingrédients choisis par le Gardien. Le sorcier médite pendant 1 jour et 1 nuit dans une grotte silencieuse ou un autre lieu obscur. Quand il atteint la clarté d'esprit voulue, il mélange les composants, ajoute le sang d'un mammifère et prononce enfin une courte incantation. Si le contenu du récipient s'enflamme, le sort est réussi. Sinon, les points de Magie sont perdus et tout le rituel est à recommencer. Les chances de réussite sont égales à 5 fois le POU du sorcier. Le produit résultant est une fine poudre gris-bleu aussi douce que la cendre de bois. Elle se conserve indéfiniment.

Une ou deux pincées suffisent pour que la poudre agisse. Projetée, soufflée ou lancée sur la cible, elle fait apparaître toute entité étrangère sous la forme d'une ombre de taille réelle qui se surimpressionne sur l'hôte. L'ombre disparaît à la fin du round. Les pertes de Santé Mentales sont réduites de moitié puisqu'on ne voit qu'une ombre.

La poudre permet de révéler la présence d'entités telles qu'Y'golonac, un représentant de la Grande Race ou un Insecte de Shaggaï. En revanche, un Homme Serpent masqué par illusion reste dissimulé, de même que les tendances goules, le vampirisme ou la lycanthropie d'un individu. Un spectre est révélé par la poudre.

Immunisation

Ce sortilège confère un nombre variable de points d'armure. Il coûte un nombre variable de points de Magie et 1D4 points de Santé Mentale. Chaque point de Magie dépensé confère au magicien (ou au bénéficiaire du sort) 1D6 points d'armure efficaces uniquement contre les attaques physiques non-magiques. Cette protection diminue en fonction des dommages annulés. Ainsi, si un personnage disposant de 12 points d'armure grâce à ce sort se voit infliger 8 points de dommages, son Immunisation est aussitôt réduite à 4 points.

Le rituel dure 5 rounds et les effets 24 heures, sauf si les points d'armure sont consommés entre-temps. Il est impossible de relancer le sortilège ou de le renforcer en dépensant des points de Magie supplémentaires, tant que ses effets ne se sont pas totalement dissipés.



Indicible Promesse

Ce sortilège permet de prêter serment à Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé, en échange d'un avantage quelconque de sa part : un exemplaire du fameux Texte de R'lyeh, un gain annuel de 3 points de POU, par exemple. Il coûte 2D8 points de Santé Mentale. Il y a toutefois 2 % de chances, chaque année, pour que le sorcier se métamorphose en un humanoïde répugnant totalement soumis à Hastur. Au Gardien d'inventer les caractéristiques de ce monstre.

Infliger/Guérir la Cécité

Infliger la Cécité fait totalement et définitivement perdre la vue à la cible, comme cela arrive parfois à la suite d'une congestion cérébrale. Guérir la Cécité produit l'effet inverse si les yeux et les nerfs optiques sont à peu près intacts. Dans les deux cas, le sortilège coûte 8 points de Magie, auxquels s'ajoutent 2D6 points de Santé Mentale pour la version malfaisante. Le rituel dure 1 journée et requiert la réussite d'une confrontation de POU sur la Table de Résistance.

Instiller la Peur

Ce sortilège glace d'effroi la cible. Il coûte 12 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le sentiment d'effroi brutal et inexplicable fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale à la victime, interrompant son travail ou sa concentration.

Invoquer la Brume de Releh

Ce sortilège fait apparaître devant le magicien un épais brouillard d'un volume de 3 m x 3 m x 5 m. Il coûte 2 points de Magie mais aucun point de Santé Mentale. Le nuage s'étend toujours perpendiculairement à la direction dans laquelle regarde le magicien quand il lance le sortilège. Il réduit la visibilité pendant 1D6+4 rounds, avant de se dissiper sans laisser de trace.

Invoquer le Pouvoir de Nyambe

Ce sortilège accorde au magicien 2D6 de points de Magie qui, une fois utilisés, ne se régénèrent pas. Il coûte 1 point de POU (perte définitive) mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel requiert l'emploi de nombreux accessoires traditionnels de la magie tribale africaine.

Invoquer un Esclave de Chaugnar Faugn

Ce sortilège fait venir 1D6+1 esclaves que seul Chaugnar Faugn peut contrôler ou commander, mais que n'importe quel magicien peut invoquer. Il coûte, pour chacun d'eux, 1D2 points de Magie et 0/1D2 points de Santé Mentale.

Le rituel se déroule dans une pièce souterraine dépourvue de fenêtre ou de connexion ouverte sur la surface. L'invocateur s'accroupit, nu, sur le sol, et se concentre sur une représentation de Chaugnar Faugn. Il psalmodie et tambourine jusqu'à se retrouver en état de transe. Le Grand Ancien daigne parfois apparaître dans son esprit. Dans ce cas, la vision s'exprime et rugit : "Pour ma plus grande gloire !"

Invoquer une Effigie de Haine

Ce sortilège exauce un vœu. Il coûte 12 points de Magie et 3 points de POU. Le rituel dure 8 heures et ne peut être entrepris que de nuit. Le sorcier fait le sacrifice des points de Magie, mais la formulation du sort permet de prendre le POU chez une victime désignée. Quand l'invocation est réussie, l'Effigie occupe un grand totem de guerre construit à cet effet.

Lors des deux nuits suivantes, l'Effigie fait des incursions dans notre monde et prélève chaque fois 3 points de POU à la cible désignée. Quand elle s'est complètement matérialisée, elle se charge d'assouvir le plus intense désir du sorcier.



Invocation/Contrôle d'une Race de Serviteurs

Ces formules "d'Invocation/Contrôle" concernent les créatures et monstres extraterrestres appartenant aux *Races Supérieure et Inférieure de Serviteurs.*

Les Vagabonds Dimensionnels et les Vampires Stellaires sont des races indépendantes; ces sortilèges suggèrent peut-être qu'ils étaient, à une époque, des serviteurs, des serviteurs qui ont depuis regagné leur liberté.

La procédure générale de mise en œuvre est la même pour tous ces sortilèges mais leurs conditions d'utilisation varient grandement.

Le fait d'en connaître un n'est d'aucune utilité pour employer les autres. À moins que le Gardien n'en décide autrement, un investigateur apprend toujours en même temps l'"Invocation" et le "Contrôle".

À l'exception de Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, les chances de succès de tous ces sortilèges sont de 10 % par point de Magie dépensé — ainsi, sacrifier 3 points de Magie accorde 30 % de chances de réussir l'invocation. Pour chacun de ces points, il faut passer 5 minutes à psalmodier d'incantation; les résultats obtenus dépendent donc, dans une certaine mesure, du temps investi dans le rituel. Pour activer un sortilège, il faut réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à ses chances de réussite (attention : un tirage compris entre 96 et 00 indique toujours un échec).

Le magicien perd 1D3 points de Santé Mentale chaque fois qu'il lance une Invocation, qu'elle soit couronnée de succès ou non.

En cas de succès, une seule entité apparaît 2D10 minutes après la fin de l'incantation. Sa vision peut bien sûr entraîner une perte supplémentaire de points de Santé Mentale.

Quand l'entité survient, le Gardien peut considérer qu'elle est déjà contrôlée ou demander au magicien de la contrôler en confrontant les points de Magie qui lui restent à ceux du monstre sur la Table de Résistance. Si le magicien ne parvient pas à contrôler la créature, elle l'attaque avant de réintégrer son plan d'origine. Avant de retourner d'où elle est venue, une entité *contrôlée* est obligée d'obéir à un ordre du magicien, même s'il implique qu'elle attaque ses congénères.

Formulation de l'ordre

L'ordre donné par le magicien doit être précis et limité dans le temps. Ainsi, "tue cet homme dans l'angle" est acceptable, mais pas "protège-moi toujours". La créature reste contrôlée aussi longtemps qu'elle ne s'est pas acquittée de son obligation (si on tarde trop à lui donner une consigne, elle trouve un moyen de s'échapper). Les ordres peuvent être de toutes sortes : conduire quelqu'un dans un certain endroit, présider une cérémonie, se montrer docile pendant qu'un groupe de savants l'examine, se rendre quelque part pour donner un avertissement à quelqu'un, etc.

En règle générale, les instructions ne doivent jamais comprendre plus de mots que le monstre ne possède de points d'INT. Il est éventuellement possible de donner des indications gestuelles.

Pour vous simplifier la vie, considérez qu'une créature contrôlée est toujours capable de comprendre le sens d'un ordre, que ce soit en français ou en urdu. *Voir également Contrôle Séparé, page suivante.*

Invoquer une Épidémie - *Contrées du Rêve* -

Ce sortilège provoque l'invasion d'une zone par des rats et des insectes porteurs de maladies. Il coûte 20 points de Magie et 2D10 points de Santé Mentale. Le rituel requiert des morceaux de chair de mammifère décomposés et des déjections humaines.

Les animaux invoqués piquent et mordent hommes et bêtes, et répandent une terrible épidémie. Une personne piquée ou mordue contracte automatiquement la maladie, dont les premiers symptômes apparaissent en 1D3 jours. Le premier jour, le malade perd 1D5 points de CON, puis 1D4 points tous les jours jusqu'à ce qu'il meure ou soit guéri. Toutes ses compétences baissent de 10 % quotidiennement.

Un rêveur contaminé, guéri par un jet de Médecine, récupère tous les points de CON perdus à la fin de la nuit. Il est alors immunisé contre cette maladie. Mais comme chaque utilisation du sort produit une nouvelle maladie, il est peu probable que quelqu'un sera un jour immunisé contre ce type de magie.

Les premiers rats et insectes contaminés apparaissent en 2D10 minutes et sont suivis de hordes supplémentaires pendant 2D10 heures. Le premier jour, la zone affectée a un diamètre de 1,6 kilomètre, et elle s'accroît chaque jour de la même distance jusqu'à ce que l'épidémie soit éradiquée. Les hordes invoquées ne sont pas contagieuses à distance; ce sont leurs piqûres et leurs morsures qui transmettent la maladie. Si un rêveur infecté se réveille avant de mourir, il est sauvé et ne présente plus de symptômes lors de sa visite suivante dans les Contrées du Rêve.

Le fléau peut être banni en lançant le même sortilège inversé. Ceux qui sont déjà affectés doivent cependant être soignés par Médecine ou affronter une mort imminente.

Invoquer/Contrôler un BaKa - *Vaudou*

Ce sortilège fait venir un *baka*, un esprit maléfique, qui accorde un vœu contre une rétribution adéquate. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie. Comme pour les autres sorts Invoquer/Contrôler, chaque point de Magie investi dans le sort augmente les chances de réussite de 10 % : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Il coûte aussi 1D3 points de Santé Mentale au bénéficiaire. Les négociations avec un *baka* sont extrêmement délicates; seule une réussite de Marchandage permet de trouver un terrain d'entente concernant la rétribution, un paiement compris et accepté par les deux parties. Quand le sort est lancé avec succès, le *baka* exauce le vœu dans les 1D6 jours, puis revient réclamer son dû.

Invoquer/Contrôler un Byakhee

Ce sortilège fait venir un Byakhee qui descend du ciel en battant des ailes, encore tout couvert du givre de l'espace. Il coûte 1D3 SAN et un nombre variable de points de Magie. Chaque point de Magie investi dans le sort augmente les chances de réussite de 10 % : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Le rituel requiert l'emploi d'un sifflet au moment de l'incantation. Il se déroule de nuit, quand Aldebaran se trouve au-dessus de l'horizon (la période la plus propice s'étend d'octobre à mars).

Invoquer/Contrôler un Enfant d'Atlach-Nacha

Ce sortilège n'est utilisable que dans les Îles Andaman, au sud de la Birmanie. Il ramène à la vie une araignée fossile pour qu'elle exécute une attaque. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale, 1 point de Magie par point de TAI du fossile choisi (il en existe de toutes dimensions) et un nombre variable d'autres points de Magie; chaque point sacrifié augmente les chances de réussite de 10% : un résultat de 96-00 est toujours un échec.

Les Enfants d'Atlach-Nacha ont des caractéristiques inférieures de moitié (à plus ou moins 1D6 près) à celles du Grand Ancien. Leur facteur de déplacement et les points de Santé Mentale qu'ils font perdre sont également divisés par 2.

Invoquer/Contrôler un Enfant de Yig

Ce sortilège fait venir l'un des serpents spéciaux de Yig. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie; chaque point sacrifié augmente les chances de réussite de 10% : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Le rituel se déroule dans un lieu où le culte de Yig prospère ou a prospéré au cours des derniers siècles écoulés. Les serpents apparaissent enroulés autour de la jambe de l'invocateur; cette abominable surprise coûte, la première fois, 0/1D4 points de Santé Mentale.

Invoquer/Contrôler un Frère de Chaugnar Faugn

Ce sortilège fait venir une copie réduite de Chaugnar Faugn. Il coûte 10 points de Magie, et chaque point de Magie supplémentaire investi dans le sort augmente les chances de réussite de 10% : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Moins puissants que leur seigneur, ces "frères" reposent dans les Pyrénées en attendant le jour où le Grand Ancien pourra de nouveau ravager notre Terre. Comme ils sont en contact télépathique permanent avec lui, Chaugnar Faugn peut les invoquer à tout moment, à moins qu'il n'accorde ce privilège à l'un de ses adorateurs humains.

Leurs caractéristiques sont inférieures de moitié (plus ou moins 1D6) à celles de Chaugnar Faugn et leurs facteurs de déplacement sont de 8 en marchant et 12 en volant. La perte de Santé Mentale pour les frères majeurs est de 1D3/1D8 points et de 1/1D4 pour les frères mineurs.

Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs

Ce sortilège fait venir un Serviteur qui apparaît enveloppé d'une mélopée flûtée et malsaine. Il coûte 3D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie; pour 3 points sacrifiés, les chances de réussite sont augmentées de 10% : un résultat de 96-00 est toujours un échec. C'est la puissance des entités concernées qui triple les coûts de ce sortilège. Le rituel se déroule n'importe où, pourvu que ce soit la nuit d'une fête païenne : 1er mai, Saint Jean, Halloween ou Walpurgis, et il requiert une flûte. L'utilisation d'une flûte enchantée augmente les chances de succès de 10% par point de POU sacrifié lors de l'enchantement.

Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton

Ce sortilège fait venir un Rejeton qui surgit des ombres alentours. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie; chaque point sacrifié augmente les chances de réussite de 10% : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Le rituel se déroule dans un bois, par une nuit sans lune. Il requiert le sacrifice d'un animal quelconque dont la TAI est au moins égale à 8, sur lequel l'invocateur exécute au couteau des coupures spécifiques au moment de la mise à mort.

Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel

Ce sortilège fait venir un Vagabond Dimensionnel qui se matérialise progressivement dans l'air. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie; chaque point sacrifié augmente les chances de réussite de 10% : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Le rituel requiert un poignard forgé dans un métal pur, fer ou cuivre par exemple. Un alliage, comme le bronze ou l'acier, ne peut convenir. Si la lame est enchantée, chaque point de POU sacrifié pour ce faire ajoute 10% aux chances de succès de l'invocation. Le rituel peut se dérouler à n'importe quel moment du jour. Un expert a écrit que les Vagabonds Dimensionnels sont plus facilement perturbés en plein soleil.

Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu

Ce sortilège fait venir un Vampire de Feu qui descend du ciel, tel une étoile filante. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie; chaque point sacrifié augmente les chances de réussite de 10% : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Le rituel se déroule de nuit, quand Fomalhaut se trouve au-dessus de l'horizon (la période la plus propice s'étend de septembre à novembre dans la ceinture tempérée de l'hémisphère nord), près d'un feu de camp ou d'un autre foyer.

Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire

Ce sortilège fait venir un Vampire Stellaire qui, bien qu'invisible, se signale par des bruissements étranges. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie; chaque point sacrifié augmente les chances de réussite de 10% : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Le rituel se déroule de nuit, sous un ciel sans nuages et requiert un livre dans lequel est consignée le sortilège. Si ce livre est enchanté, les chances de succès de l'invocation sont augmentées de 10% par point de POU sacrifié lors de l'enchantement. Le Vampire Stellaire ne devient visible que lorsqu'il se gorge du sang d'une créature visible.

Contrôle séparé

Il est toujours possible de contrôler un monstre, s'il ne l'est pas au moment de son apparition ou s'il survient à l'improviste. Le magicien doit pour cela connaître la formule d'Invocation/Contrôle appropriée et passer 1 round en incantation. Il confronte ensuite ses points de Magie avec ceux de la créature sur la Table de Résistance. S'il échoue, il a la possibilité de recommencer. Chaque tentative lui fait perdre 1 point de Santé Mentale, mais pas de point de Magie. Un sortilège de Contrôle n'est efficace que sur un seul monstre à la fois.

On ne peut pas essayer de contrôler une créature contre laquelle on est en train de se battre, à moins d'être resté en dehors de l'échauffourée. Le magicien doit la voir ou se trouver à moins de 100 mètres. Une créature contrôlée ne peut l'être de nouveau avant d'avoir exécuté l'ordre qui lui a été donné.



Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse

Ce sortilège fait venir une Horreur Chasseresse qui sort, tête la première, d'un trou dans l'air. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie ; chaque point sacrifié augmente les chances de réussite de 10 % : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Le rituel se déroule de nuit, en plein air, et requiert le sacrifice sanglant d'un être doué de raison, que le magicien n'a pas à accomplir, l'Horreur Chasseresse s'en chargeant au moment de son arrivée. Si aucune victime n'a été prévue à son intention, elle s'empare du magicien.

Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit

Ce sortilège fait venir une Maigre Bête de la Nuit, servante sans visage de Nodens, qui apparaît précédée par un bruit d'ailes squameuses. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie ; chaque point sacrifié augmente les chances de réussite de 10 % : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Le rituel se déroule la nuit, quand la lune se trouve sous l'horizon, et requiert une pierre sur laquelle est gravé le Signe des Anciens (la pierre n'a pas besoin d'être en forme d'étoile).

Invulnérabilité

Ce sortilège absorbe des attaques physiques. Il coûte 1 point de Magie et 1 point de Santé Mentale. Au cours du rituel, le magicien prononce les noms des Dieux Extérieurs et tend les mains en direction de son assaillant. Tant qu'il ne les baisse pas, il repousse ses attaques en dépensant un nombre de points de Magie correspondant aux dommages qu'elles devraient normalement lui infliger. Ce qui veut dire qu'il n'en dépense pas quand son adversaire rate son jet de compétence. S'il laisse retomber ses mains, le sortilège prend fin. Mais rien n'empêche qu'il le relance.

Une seule attaque à la fois est annulée de cette manière. Le magicien est protégé aussi longtemps qu'il lui reste des points de Magie. Il choisit celle qu'il désire annuler, mais il doit toujours le faire avant que leurs dommages soient déterminés. S'il n'a pas assez de points de Magie pour annuler une attaque, elle lui inflige des dommages normaux. Le sort prend alors fin.

Lame de Fond

Ce sortilège crée une puissante vague océanique qui s'abat sur un endroit précis. Il coûte 30 points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que le sorcier soit dans ou sur l'eau et qu'il voie la cible. Il doit aussi disposer de suffisamment d'eau salée pour que la vague puisse se former. D'un volume de 100 mètres cubes, cette lame peut suffire à faire chavirer une petite embarcation. Si plusieurs sorts de ce type sont lancés simultanément, la vague peut être assez puissante pour provoquer le naufrage d'un gros navire. Inutile de préciser que les embarcations et les personnes emportées par de telles vagues disparaissent à tout jamais…

Dans une autre version, le sorcier doit connaître le sort et sacrifier tous ses points de Magie sauf 1, mais d'autres personnes peuvent apporter leur contribution pour créer des vagues gigantesques, capables d'engloutir un transatlantique, des navires de guerre ou l'île de Manhattan. Ceux qui connaissent le sort sacrifient autant de point de Magie qu'ils le veulent et perdent 1D8 points de Santé Mentale. Les autres ne peuvent fournir que 1 point. Cette variante nécessite au moins 30 points de Magie pour créer une vague de 3 mètres de long et de large, pour 9 mètres de haut. Chaque point de Magie supplémentaire en augmente la largeur et la longueur de 30 centimètres.

Lampe d'Alhazred

La lampe d'Alhazred était d'une apparence quelque peu inhabituelle. Elle était conçue pour faire brûler de l'huile et semblait être en or. C'était un petit pot de forme oblongue, avec une poignée incurvée sur un côté, et, à l'opposé, un bec destiné à la mèche et à la flamme. De nombreux dessins étranges la décoraient, accompagnés de lettres et d'images formant des mots d'une langue inconnue.

— Auguste Derleth et H.P. Lovecraft, "La Lampe d'Alhazred".

Ce sortilège est un enchantement. Allumée, la lampe d'Alhazred émet de puissantes vapeurs qui plongent l'esprit de celui qui les inhale dans une extase peuplée de visions montrant les étranges et mystérieux paysages de l'univers du Mythe de Cthulhu. On dit qu'elle a été utilisée par Al-Hazred, l'auteur de l'*Al Azif*. Cela expliquerait en partie l'étendue de son savoir.

Lancer Parfait

Ce sortilège guide l'objet lancé sur une trajectoire qui lui fait toucher la cible. Il coûte 3 points de Magie et 1 point de Vie (pour l'effort : le sortilège n'ajustant que la visée, il faut appliquer une force suffisante au lancer), mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel requiert la récitation d'une brève strophe. Après quoi, les objets que le magicien lance atterrissent exactement où il le veut, et ce, pendant un nombre de rounds égal à son POU.

Le Don des Morts - *Vaudou*

Ce sortilège est nuisible, voire mortel, pour la cible. Il coûte 10 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale, au sorcier comme au suppliant. Le rituel se déroule à minuit. Le sorcier lance Contacter un Loa pour faire venir le Baron Samedi. Quand il est là, le suppliant dépose devant lui des symboles spécifiques à son *vè-vè*, puis étale plusieurs poignées de terre là où la cible est susceptible de marcher. Quand cela se produit, les morts pénètrent dans son corps. Confrontez le POU du sorcier à celui de la victime. S'il l'emporte, lancez 1D8 :

1-4 La victime perd immédiatement 1D10 points de Santé Mentale.
5-7 Une maladie fait perdre à la victime 1D6 points de FOR et 1D6 points de Vie.
8 La victime sombre dans le coma et meurt après 1D6 jours, à moins que les morts ne soient chassés.

Lentille de Leng

Une grande fenêtre ronde taillée dans un verre opaque des plus curieux, dont [Wilbur] disait simplement qu'elle était d'une grande antiquité, et qu'il l'avait découverte et acquise pendant un de ses voyages en Asie. Une fois, il en parla comme de la "Lentille de Leng" et une autre comme étant "peut-être d'origine hyadéenne", et aucune de ces expressions ne m'apporta le moindre éclaircissement.

— Auguste Derleth et H.P. Lovecraft, "La Fenêtre à Pignon"

Ce sortilège est un enchantement. La Lentille de Leng, un morceau de cristal magique, montre des scènes qui se

produisent dans d'autres lieux. La dernière personne qui l'a utilisée traçait un pentagramme à la craie rouge (pour se protéger, sans doute) et récitait quelques versets; la Lentille lui révélait alors des visions d'un endroit peuplé de créatures du Mythe de Cthulhu. Malheureusement, elle leur révéla aussi sa présence.

Leurrer un Rêveur

Ce sortilège attire une âme qui n'est pas dans son corps. Il coûte 8 points de Magie et 1 point de Santé Mentale. Le rituel dure 20 minutes et requiert que le sorcier se trouve à moins de 8 kilomètres de la cible, qui peut résister en opposant son POU au sien. Si elle a le dessous, son âme se retrouve devant le sorcier qui peut alors se servir d'un sortilège comme Lier l'Âme. Une âme non piégée ne reste là que 1 minute au mieux, avant de s'en aller vers d'autres rêves. Le rêveur voit, comme s'il s'agissait d'un rêve normal, le sorcier et son environnement sans toutefois forcément les reconnaître. À son réveil, il s'en souvient comme d'un rêve particulièrement réaliste.

Lever le Brouillard

Ce sortilège crée un épais brouillard à partir d'une étendue d'eau. Il coûte 3 points de Magie et 1D2 points de Santé Mentale. Le rituel se déroule de nuit près d'une étendue d'eau. Il dure 20 rounds et requiert un bol d'eau puisée dans l'étendue concernée. Le sorcier souffle doucement sur le récipient et un épais brouillard se lève soudainement, se déplaçant au gré des vents avant de se dissiper à l'aube.

Lever un Haboob

Ce sortilège lève une tempête de sable dans un désert ou dans des dunes côtières. Il coûte 1D4 points de Santé Mentale et 20 points de Magie. Le rituel dure 1 heure.

Le sorcier libère une tempête de 300 kilomètres de diamètre sur 300 mètres de hauteur. La force des vents croît rapidement et, en 1 heure, ils atteignent les 50 km/h avec des bourrasques pouvant atteindre les 110 km/h. Voir aussi Anomalie Météorologique, un sortilège qui modère ou amplifie une condition climatique.

Lévitation

Ce sortilège permet au magicien ou à une personne de son choix de se déplacer lentement dans les airs. Il coûte 1 point de Magie par point de TAI de la personne qui veut léviter et 1D6 points de Santé Mentale. Ses effets persistent pendant plusieurs minutes. Le cas échéant, le magicien doit voir la personne qu'il veut soulever.

Celui qui lévite s'élève à un peu plus de 1 mètre du sol. S'il était en train de tomber, sa chute est ralentie et s'interrompt avant qu'il touche terre. Chaque point de Magie dépensé après le lancement du sort permet d'effectuer des déplacements dans les airs, au prix de 1 point par mètre parcouru horizontalement ou verticalement. (Néanmoins, si la personne qui lévite n'est pas consentante, le magicien doit d'abord surmonter ses points de Magie avec les siens sur la Table de Résistance).

La personne que le magicien fait léviter se déplace sans pouvoir résister à sa volonté, mais elle peut quand même réussir à s'agripper à une branche ou à quelque chose du même genre. Si c'est le cas, sa FOR est opposée aux points de Magie du sorcier (ceux investis dans le sort, plus ceux qui lui restent) sur la Table de Résistance. Si elle l'emporte, le sort est annulé, ce qui a évidemment pour effet de la faire tomber brutalement sur le sol.

Libérer Hastur

Ce sortilège permet à Hastur de rester aussi longtemps qu'il le désire dans la zone triangulaire délimitée par les neuf monolithes nécessaires à son sort d'Appel. Seul le magicien qui préside la cérémonie a besoin de le connaître. Il coûte néanmoins 1 point de POU à toutes les personnes qui participent au rituel. Pour faire venir Hastur ou l'un de ses serviteurs, il faut sacrifier 10 fois plus de points de POU que ces créatures en ont. Ainsi, il faut qu'au minimum 350 personnes entonnent l'incantation pour que le Grand Ancien se matérialise, alors que 210 suffisent pour une Larve de Cthulhu "moyenne".

Tant qu'il reste dans la zone délimitée par les neuf monolithes, Hastur n'est pas obligé de retourner dans le ciel au lever du jour et il poursuit ses activités toute l'année durant. Le secteur concerné peut avoir une surface de plusieurs millions de kilomètres carrés et il est possible d'y lancer, à tout moment, les sortilèges associés à Hastur.

Lien Gris

Ce sortilège crée un zombie incontrôlable. Il coûte 8 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le rituel dure 5 minutes et requiert d'asperger un cadavre avec un liquide spécial. Au Gardien de déterminer la nature des ingrédients qui composent cette décoction; certains d'entre eux devraient toutefois être coûteux ou illégaux. Le sorcier prononce alors sans attendre l'incantation. Après quoi, le mort se lève. Il est pratiquement dépourvu d'intelligence et agit à sa guise, son créateur n'exerçant aucun contrôle sur lui. Il continue de se putréfier jusqu'à totale impotence. Hormis cela, ses caractéristiques sont celles des zombies présentés page 204 dans le chapitre "Animaux et monstres".

Lien Noir

Ce sortilège crée un zombie ordinaire. Il coûte 16 points de Magie et 1D6 points de Santé Mental. Le rituel requiert qu'un liquide spécial soit versé sur un cadavre ou dans sa tombe. Au Gardien de déterminer la nature des ingrédients qui composent cette décoction; certains d'entre eux devraient toutefois être très difficiles à obtenir légalement. Après une semaine de "maturation", le magicien entonne l'incantation du Lien Noir devant la tombe (ou défunt). Au bout d'une demi-heure, le cadavre s'extrait par ses propres moyens de la terre (ou s'anime) pour se soumettre à la volonté de son créateur. Il continue à se putréfier et il arrivera un moment où il deviendra inutilisable. Il faudra alors créer un autre zombie.

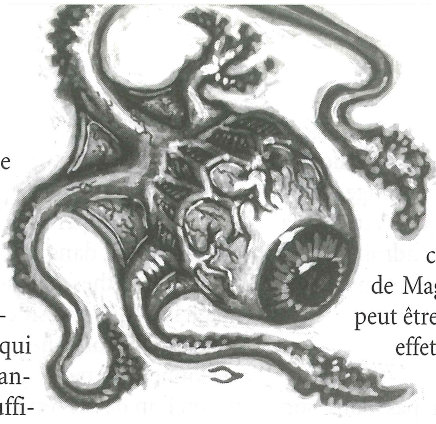
Lier l'Âme

Ce sortilège permet au sorcier d'emprisonner une âme qu'il est capable de voir, de façon à contrôler ou à tuer le corps qu'elle occupait. Il coûte 10 points de Magie et 3 points de Santé Mentale. Le sorcier trouve l'âme par hasard ou l'attire en utilisant d'autres sortilèges comme Leurrer un Rêveur. Voir aussi Contraindre la Chair pour contrôler le corps.

Le sorcier doit vaincre la victime dans une opposition de POU pour l'emprisonner. S'il gagne, l'esprit est définitivement piégé jusqu'à mort de la victime, ce qui prend des jours (perte de 2 CON par jour; à 0 la victime est morte). S'il perd, les points de Santé Mentale et de Magie sont dépensés pour rien.

Pour emprisonner l'âme, le sorcier a besoin d'un réceptacle - tout objet pouvant être fermé (bocal, boîte, coquille) fait l'affaire – qu'il doit enchanter. Le rituel dure





3 jours. L'âme est libérée quand le réceptacle est ouvert ou brisé. Mais il faut d'abord savoir où il se trouve. La Poudre d'Ibn-Ghazi et d'autres sortilèges du même type font apparaître le cordon qui lie le corps à l'âme; ce qui fait qu'il peut être trouvé par triangulation ou, si l'on dispose de suffisamment de Poudre, en suivant le cordon.

Lier un Ennemi

Ce sortilège interdit à la cible toute attaque magique ou physique contre le sorcier, et ce, pendant 7 jours. Des points de Magie, en nombre variable, sont investis dans une petite effigie représentant la cible, puis ils sont confrontés au POU de la cible sur la Table de Résistance. Si elle l'emporte, le sort échoue. Il ne coûte aucun point de Santé Mentale. Il faut pratiquement 1 journée pour réunir les composants, fabriquer l'effigie et exécuter le rituel qui scelle les points de Magie dans l'effigie.

L'effigie doit contenir quelques cheveux, des bouts d'ongle ou tout autre élément personnel de la cible. Le sort est rompu si le sorcier attaque la cible ou si l'effigie est détruite.

Lier un Loup-Garou (cage de Race)

Ce sortilège prive un lycanthrope du contrôle de ses changements de forme et le condamne rapidement à garder sa forme animale. Il coûte 14 points de Magie par loup-garou visé et 2D4 points de Santé Mentale par rituel, quel que soit le nombre de cibles. Un loup-garou ainsi lié perd son humanité en un nombre de jours égal à son POU.

Il perd aussi progressivement sa capacité à choisir le moment où il change de forme. Il tend de plus en plus souvent à prendre sa forme animale chaque fois qu'une émotion primaire (rage, peur, désir ou faim) se fait trop forte. Plus le temps passe, plus son changement d'apparence échappe à sa volonté. Après 1/2 POU jours, il passe la moitié de son temps sous forme animale. Au bout de POU jours, la forme humaine n'a plus aucun attrait pour lui. Le loup-garou finit alors ses jours dans la nature sous forme animale.

Le rituel requiert une coupe en argent ou en or massif, à l'intérieur de laquelle le sorcier grave l'incantation. Il doit aussi graver sur le sol, autour de lui, un cercle protecteur, placer 6 bougies tout autour et les allumer dans le sens des aiguilles d'une montre. À partir de ce moment, il ne doit plus quitter le cercle, sous peine de recommencer toute la cérémonie.

Il verse 6 gouttes (au moins) de sang humain non coagulé dans la coupe. Pour cibler la personne visée, il y ajoute quelque chose lui ayant appartenu (poils, bouts d'ongle, etc.). Il est possible de viser plusieurs personnes en même temps. Après 1 heure d'incantation ininterrompue, si tout va bien, la coupe luit brièvement et le sort commence à agir.

Après l'exécution du rituel, le garou visé ressent, avec une force croissante, des peurs et des désirs liés à sa nature animale. Par exemple, un lion des montagnes garou se montre, sous son aspect humain, de plus en plus solitaire, prédateur et jaloux de son territoire. Il ne perd pas de points de Santé Mentale tant qu'il ne comprend pas ce qui lui arrive, puis il en perd 1D3+1 par jour jusqu'à ce que POU jours se soient écoulés. Il perd alors tous ceux qui lui restent et toute raison humaine.

Mains de Colubra

Ce sortilège transforme les mains du sorcier en serpents venimeux. Il coûte 12 points de Magie et 1D10 points de Santé Mentale. Il ne peut être lancé que sur soi, ce qui prend 1 round. Ses effets persistent ensuite pendant 1D3+3 rounds.

Les serpents ont une chance égale à 5 fois la DEX du sorcier de mordre des adversaires se trouvant à 2,50 mètres. Chaque morsure inflige 1D3 points de dommages et injecte un venin d'une toxicité égale au nombre de points de Magie que possède encore le sorcier. La TOX du poison est confrontée à la CON de la victime sur la Table de Résistance. Si le venin l'emporte, la personne mordue perd 1D10 points de Vie chaque round, jusqu'à ce qu'elle en ait perdu un nombre correspondant à la TOX. Le poison est ensuite neutralisé et n'inflige plus de dommages. Une nouvelle morsure relance cependant le processus. La vue d'un sorcier doté de Mains de Colubra coûte 0/1D6 points de Santé Mentale.

Malédiction de Chaugnar Faugn

Ce sortilège oblige la cible à se sacrifier à Chaugnar Faugn. Il coûte 1 point de Magie par heure d'incantation et fait perdre 1D3 points de Santé Mentale toutes les 12 heures. Le sorcier, qui ne peut être qu'un adorateur fervent du Grand Ancien, doit disposer d'un morceau de chair appartenant à la victime et consacrer 12 heures par semaine à des incantations. La victime est atteinte où qu'elle se trouve et aucun jet sur la Table de Résistance n'est nécessaire.

La malédiction instille des visions cauchemardesques de l'horrible Chaugnar Faugn dans les rêves de la victime. Cette dernière est alors rapidement sujette à des transes, au cours desquelles elle tente de rejoindre la divinité par tous les moyens, pour s'offrir à elle en sacrifice. La fréquence et la durée de ces transes ne cessent de croître, jusqu'à ce que la victime soit finalement dévorée par Chaugnar Faugn. L'intervalle dure, en principe, un nombre de jours égal au POU de la victime, mais les individus dotés d'une forte volonté pourraient résister pendant POU x 2 ou POU x 3 jours, au gré du Gardien. De toute façon, ils finissent toujours par être dévorés et, à ce moment-là, le fragment de chair possédé par le sorcier pourrit instantanément, signalant que la malédiction a fait son oeuvre.

Malédiction de l'Enveloppe Putride - *Frères de la Peau*

Ce sortilège crée une illusion néfaste pour l'équilibre psychologique de la cible. Il coûte 5 points de Magie et 10 points de Santé Mentale. Il inflige à la personne maudite une perte de 1D10 points de Santé Mentale.

La victime de la malédiction a l'impression que sa peau se flétrit et pourrit. Puis il lui semble que de grandes déchirures, par lesquelles les organes internes se déversent, percent son corps. Elle s'évanouit systématiquement à ce moment-là et revient à elle après quelques minutes, avec une peau intacte. Le tout dure 20 minutes, évanouissement compris. La victime peut contrer le sort en remportant une confrontation d'INT sur la Table de Résistance; de nuit, retirez 4 points d'INT à la cible, quand elle dort.

Le rituel dure 1 heure. Le sorcier doit connaître la cible et se concentrer sur un objet personnel lui appartenant. L'expérience a des effets dévastateurs pour la victime, mais

chaque séance réussie de Psychanalyse (jet de l'analyste sous cette compétence) l'aide à assumer ces hallucinations et ces rêves inexplicables, et lui faire retrouver la moitié des points de Santé Mentale perdus.

Malédiction de l'Obscurité

Ce sortilège renvoie une créature dans sa dimension d'origine. Il coûte 1D6 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de POU. Le rituel requiert plusieurs personnes réunies en cercle autour du magicien. Tous les participants doivent connaître l'incantation et la psalmodier pendant 2 ou 3 minutes. Ils doivent aussi sacrifier 1 point de POU (cette condition ne s'applique pas au magicien qui en sacrifie autant qu'il le désire ou aucun). Chaque point accroît de 10 % les chances de succès. Il faut aussi que la créature visée ait été vue par l'un des officiants ou, au moins, que son nom soit connu et qu'elle se trouve à moins de 3 kilomètres. Si toutes ces conditions sont réunies, la créature n'a pas la possibilité d'échapper aux effets de la malédiction.

Malédiction de la Chose-Rat

Ce sortilège, particulièrement horrible, implante l'essence spirituelle d'une personne décédée dans le corps d'une Chose-Rat réalisé à partir de ses restes. Il coûte 1D10 points de Santé Mentale, 20 points de Magie et 1 point de POU. Le rituel requiert un cadavre de moins de 24 heures.

Le cadavre se désagrège pour donner naissance à la Chose-Rat, dont la face ressemble beaucoup à une version malveillante du visage du défunt. Au gré du Gardien, renaître sous la forme d'une Chose-Rat fait perdre tous ses points de Santé Mentale à la victime et, pourquoi pas, la fait basculer dans le camp des forces du Mal.

Malédiction de la Pierre

Ce sortilège soumet la cible à d'horribles hallucinations. Il coûte 1D10 points de Santé Mentale et 9 points de Magie. Le rituel dure 2 rounds et requiert une pierre que le magicien a préalablement ensorcelée en y gravant un symbole et en lui sacrifiant 4 points de Magie. Elle est tenue par le magicien qui doit voir la cible ou par celle-ci.

La personne maudite est assaillie d'effroyables hallucinations qui lui font perdre 1D4 points de Santé Mentale. Elle reste aveuglée et abusée par ces visions, jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à son POU (une seule tentative par round). Après cela, elle fait des cauchemars aussi épouvantables que réalistes, qui entraînent la perte de 1 point de Santé Mentale chaque nuit. Pour annuler la malédiction, la victime doit faire preuve d'ingéniosité ; le meurtre du magicien risquant fort de s'avérer aussi inefficace que répréhensible.

Malédiction du Fleuve Dieu - *Contrées du Rêve*

Ce sortilège est l'apanage du Dieu du Fleuve Oukranos. La personne qui a soulevé son courroux est affligée d'une soif terrible. Dans les Contrées du Rêve, cette malédiction se manifeste tous les 1D3 jours et dure 1D3 heures. Dans le Monde de l'Éveil, la personne maudite n'arrive jamais à boire assez d'eau pour étancher sa soif. Elle perd, tous les jours, 1 point de CON jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'elle retourne dans les Contrées du Rêve et remplisse une certaine obligation. Une fois le Fleuve Dieu satisfait, elle récupère sa CON au rythme de 1 point par semaine.

Malédiction/Bénédiction de la Récolte

Ce sortilège, provoque, au choix du sorcier, le dépérissement et la mort lente d'un demi-hectare de végétation ou une flambée de croissance et de fertilité. Les deux versions coûtent 6 points de Magie, mais Malédiction de la Récolte fait aussi perdre 1D6 points de Santé Mentale. "Saigner" le sorcier (le frapper au visage assez fort pour que le sang coule) brise le sort.

Manteau de Feu

Ce sortilège, très douloureux pour le sorcier, augmente sa vitesse de déplacement et ses défenses en combat. Il coûte 12 points de Magie et 1D10 points de Santé Mentale. Seul le sorcier peut en bénéficier. Il se lance en 1 round et ses effets durent 4D4 rounds. Voir le Manteau de Feu en action fait perdre 1/1D3 points de Santé Mentale.

Le rituel enveloppe le sorcier d'un entrelacs de points de lumière scintillants, chaque étincelle d'un blanc incandescent laissant une trace lumineuse sur lui. Quand le Manteau de Feu est achevé, le sorcier lévite de quelques centimètres. Ses déplacements restent néanmoins très précis. Le halo du Manteau de Feu est atrocement douloureux et lui fait perdre 1D6 points de Santé Mentale lors de la première utilisation. La douleur n'occasionne pas de perte de points de Vie et, si le sorcier ne touche personne, elle s'arrête avec le sort.

Le Manteau de Feu double le déplacement du sorcier et réduit tous les pourcentages d'attaque à son encontre de 20 points. Toutes les armes infligent le minimum de dommages et ceux qui attaquent par Coup de Poing, Coup de Pied, etc., encaissent les mêmes dommages qu'ils infligent.

Si le sorcier touche une personne, considérez cela comme un Coup de Poing provoquant 1D8 points de dommages ; chaque fois que cela se produit, le sorcier perd en points de Vie, la moitié (arrondie à l'entier inférieur) des dégâts infligés, sa peau et sa chair disparaissant alors pour alimenter la magie du Manteau de Feu. Il peut ainsi perdre tous ses points de Vie et mourir.

Mauvais Œil

Ce sortilège porte la poisse à la cible. Il coûte 10 points de Magie et 1D4 points de Santé Mentale. La cible doit être visible du sorcier. Elle ne prend pas nécessairement conscience de ce mauvais œil, mais elle éprouve un malaise ou un étrange frisson quand le sort est lancé.

Sa Chance et ses jets de DEX sont réduits de moitié. Ses armes à feu s'enrayent sur un 75 ou plus. Ses chances de réussir à lancer un Invoquer/Contrôler sont divisées par 2. Sa guigne s'arrête à l'aube, quand le sorcier lève le sort, quand il est "saigné" (frappé suffisamment fort pour que le sang coule)... ou quand elle trépasse.

Miroir de Tarkhun Atep

Ce sortilège d'avertissement ou de persécution permet de projeter son image sur un miroir dans lequel regarde la cible. Il coûte 5 points de Magie et 1 point de Santé Mentale. La cible peut se trouver n'importe où sur Terre.

Le sorcier a besoin d'un miroir assez grand pour qu'il y voie sa tête et son cou. Il prononce la brève incantation tout en regardant dedans et en ayant à l'esprit l'image de la cible. Puis, sans se déconcentrer, il attend que sa cible se décide à regarder dans un miroir, dans une fenêtre assombrie ou dans toute surface réfléchissante. S'il relâche son attention avant que cela arrive, le sortilège s'interrompt.



Lorsque la cible regarde dans le miroir, l'image du sorcier s'y forme. Parfois, il la regarde directement dans les yeux, parfois il paraît se tenir immédiatement derrière elle. Si elle porte des lunettes, son image se réfléchit sur les verres. Le sorcier peut lui adresser quelques mots ou phrases courtes et observer son environnement.

Mots de Sekhmenkenhep

Ce sortilège établi un lien renforcé entre le sorcier et un groupe important de sujets. Il coûte 1D6 points de Santé Mentale et 3 points de Magie, plus 3 points de Magie sacrifiés à la fin de chaque tranche de 10 minutes que dure le sort. Le rituel requiert que le sorcier improvise un discours apparemment sincère qui captive l'attention de l'auditoire. Toutes les 10 minutes, il doit réussir le jet de communication que le Gardien juge approprié (Baratin, Crédit, Marchandage ou Persuasion). Sinon, le discours se termine dans la confusion. À la fin d'un discours réussi, l'auditoire croit ce qu'il a dit pendant 1D3 jours.

Nourriture de la Vie

Ce sortilège allonge de façon cruelle et surnaturelle l'espérance de vie d'un sectateur. Il coûte 10 points de Magie et 1D8+1 points de Santé Mentale. Le rituel requiert un festin impie de plusieurs jours. Le sectateur cannibale augmente son existence de 1 mois par point de TAI de chair humaine qu'il consomme.

Œil de Lumière et de Ténèbres

Ce sortilège affaiblit de nombreux agents et serviteurs du Mythe. Il coûte un nombre important de points de POU, différent à chaque incantation.

Le rituel se déroule au cours de l'après-midi précédant la pleine lune. L'Œil est gravé dans une matière dure, d'origine naturelle — du granit, par exemple — avant d'être placé en hauteur près de l'endroit que l'on désire protéger. Quand la lune resplendit dans le ciel nocturne, il faut remplir la pupille de l'Œil du sang d'un innocent (d'une personne incompétente en Mythe de Cthulhu), 1 fois par heure jusqu'à ce que la lune se couche. Une faible quantité de sang suffit donc.

Lorsque le sang est versé pour la première fois, un certain nombre de participants psalmodient en chœur *sa-ma, sama, te-yo, sa-ma...* jusqu'à ce que la lune disparaisse à l'horizon. Et c'est le lendemain, lorsqu'elle se lève, que la pupille de l'Œil se met à luire. Après quoi, le symbole se fond dans la matière sur laquelle il a été gravé. Les personnes qui ont contribué à le créer (et elles seules) discernent néanmoins toujours la faible aura qui en émane. Quand l'Œil a disparu, il est impossible de dissiper ses pouvoirs par quelque moyen — physique ou magique — que ce soit.

Les personnes qui participent au rituel investissent 100 points de POU dans l'objet protecteur, mais il n'est pas indispensable de les informer de ce "détail". Toutes les heures que dure le rituel, l'Œil subtilise 1D4 points de POU à chaque participant, jusqu'à en avoir absorbé 100. Ceux qui perdent tous leurs points dans cette caractéristique meurent. Si les 100 points ne sont pas accumulés avant le coucher de la lune, le talisman n'est pas activé et tout le POU absorbé est perdu. Dans ce cas, il faut tout recommencer à zéro.

L'Œil de Lumière et de Ténèbres est un objet particulièrement puissant. Il affaiblit les agents, les monstres et les serviteurs des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens qui pénètrent dans la zone qu'il protège. Il leur fait perdre 1 point de Magie par heure. S'ils restent sous son influence jusqu'à perdre tous leurs points de Magie, ils sont proprement désintégrées. Il est impossible de lancer des sortilèges de Contact, d'Appel et d'Invocation dans son aire d'effet.

L'Œil agit sur une zone de 16 kilomètres de rayon, mais ses effets ne peuvent pas pénétrer une épaisseur supérieure à 7 mètres de roche. Placé sur le flanc d'une montagne, sa protection ne s'étend donc que sur un seul versant.

Seul un sortilège spécifiquement adapté à ses caractéristiques peut le détruire. La déduction de ces dernières risque de prendre des années.

Peau du Sedefkar - *Frères de la Peau*

Ce sortilège offre au sorcier la protection d'une armure magique. Il coûte 10 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Le rituel dure 1 environ (sans interruption).

Pendant 24 heures, le sorcier est protégé de toutes les attaques cinétiques par 10 points d'armure magique. Toutefois, chaque attaque réduit le pouvoir d'arrêt de 1 point de Vie ; par exemple, après deux impacts de balles, le sort n'arrête plus que les 8 premiers points de dommages de la troisième balle, les 7 premiers de la quatrième, etc.

Perfection

Ce sortilège convertit, après la permission d'un dieu, des points de POU en points d'autres caractéristiques. Il est lancé sur soi ou sur une cible désignée. Il coûte ce que le dieu décide — généralement 1 point par point de caractéristique. Le sort proprement dit ne suscite aucune perte de Santé Mentale, mais le Contact avec une divinité qu'il requiert entraîne généralement un lourd sacrifice.

Piège de l'Âme

Ce sortilège enferme l'âme d'une victime dans un talisman préparé à cet effet. La création du talisman coûte 1 point de POU et 1D4 points de Santé Mentale. La victime doit le porter au moment de sa mort, sous peine de voir le sort échouer. La capture de l'âme est automatique. Le sorcier peut ensuite appeler l'âme de la victime en prononçant quelques mots.

L'âme convoquée adopte la forme physique qu'elle avait de son vivant, y compris en ce qui concerne les vêtements et autres accessoires tels que bagues ou montre. Elle peut être interrogée ou chargée d'accomplir une tâche précise, mais si elle refuse ou se montre hostile, le sorcier doit réussir une lutte de POU sur la Table de Résistance. Sur un échec, l'âme est libérée et disparaît rapidement.

Une âme capturée le reste pendant un nombre de rounds égal au POU du sorcier, et peut être rappelée après le même délai.

Poigne de Nyogtha

Ce sortilège, effroyable, peut entraîner la mort de la cible. Il coûte 1D20 points de Santé Mentale et 1 point de Magie pour initier le processus + un nombre variable pendant la durée du sort. Le magicien doit se trouver en position de converser avec la cible. S'il parvient à dominer les points de Magie de la cible avec les siens sur la Table de Résistance, celle-ci a l'impression qu'une énorme main broie son cœur, ce qui lui inflige une perte 1D3 points de Vie par round aussi longtemps que le sort produit ses effets. Elle est, en outre, temporairement paralysée, exactement comme si elle avait une crise cardiaque. Au moment où elle perd ses derniers points de Vie, sa poitrine explose violemment et son cœur fumant apparaît dans la main du magicien.

Aussi longtemps que le sortilège produit des effets, le magicien dépense un nombre de points de Magie égal au double des dommages infligés. Il doit en outre rester concentré et réussir, chaque round, un jet sur la Table de Résistance. S'il est distrait ou si la victime parvient à résister à son attaque, les effets du sort prennent fin, mais les dommages déjà infligés ne sont pas effacés pour autant.

Poing de Yog-Sothoth

Ce sortilège inflige un coup d'intensité variable à la cible par l'intermédiaire d'un poing invisible. Il coûte un nombre variable de points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le sorcier doit être en mesure de voir sa victime. Les effets sont instantanés et n'affectent qu'une seule personne à la fois.

Chaque point de Magie investi confère 1D6 points de FOR au coup de poing. Cette FOR est cependant réduite de 1D6 points par tranche de 10 mètres séparant le sorcier de son adversaire.

Lorsque la victime est frappée, confrontez la somme de sa CON et de sa FOR avec la FOR du coup sur la Table de Résistance. Si c'est le coup qui l'emporte, elle est aussitôt assommée. Dans tous les cas, soustrayez sa TAI à la FOR du sortilège, puis divisez par 3 le résultat obtenu pour déterminer sur combien de mètres elle est projetée en arrière.

Ce sortilège peut également être employé contre la FOR d'objets inanimés, tels que des portes ou des murs. Dans certains cas, les résultats produits sont faciles à déterminer, mais parfois ils nécessitent quelques jets de dés.

Poudre d'Ibn-Ghazi

Ceux qui n'avaient pas de télescope virent juste en un éclair un nuage gris — un nuage de la taille d'un bâtiment relativement important — près du sommet de la montagne. Curtis, qui tenait l'instrument, le fit tomber avec un cri perçant dans la boue de la route qui nous arrivait à la cheville. Il chancela, et se serait écroulé si deux ou trois de ses compagnons ne l'avaient pas rattrapé et retenu. Il gémissait de manière à peine audible, comme foudroyé.

— H.P. Lovecraft, "L'Horreur de Dunwich"

Ce sortilège crée une poudre qui laisse apparaître les choses invisibles. Il n'a aucun effet sur l'équilibre psychologique. La poudre est composée de trois ingrédients – dont la nature est déterminée par le Gardien - qu'il faut toujours doser et mélanger avec le plus grand soin, en respectant la formule à la lettre. Son enchantement nécessite le sacrifice de 1 point de Magie par dose, une dose correspondant à une application. La poudre doit est lancé sur la cible, soit directement, soit avec une sarbacane.

La Poudre d'Ibn-Ghazi rend visible les choses qui ne le sont pas, le temps de 10 battements de cœur. Il peut s'agir de lignes magiques émanant des lieux d'où sont Appelées des divinités du Mythe, de l'aura d'un Portail ou tout simplement d'une créature invisible comme un Vampire Stellaire.

Si son utilisation n'occasionne pas de perte de points de Santé Mentale, il peut en aller autrement pour ce qu'elle permet de contempler…

Poussière de Suleiman

Ce sortilège crée une poudre vert-de-gris qui a la propriété de nuire aux créatures des autres plans d'existence. Il n'a aucun effet sur l'équilibre psychologique. Le rituel requiert de réduire en poussière une momie égyptienne d'au moins 2000 ans d'âge, ce qui permet d'obtenir 3 doses de poudre magique. De l'encens, du souffre et du salpêtre sont également nécessaires. L'incantation est prononcée au moment où la poudre est lancée sur la cible. Il faut 1 round pour répandre 1 dose. Et chaque dose fait perdre 1D20 points de Vie.

La Poussière de Suleiman n'est efficace qu'à l'encontre des entités pour lesquelles il existe, dans ce grimoire, des sorts d'Invocation/Contrôle ou d'Appel. Ainsi, elle inflige des dommages à une Maigre Bête de la Nuit, un Byakhee ou Azathoth, mais est sans effet contre un Shoggoth, un Habitant des Sables ou Cthulhu.

Si son utilisation n'occasionne pas de perte de points de Santé Mentale, il peut en aller autrement des entités affectées…

Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste

Ce sortilège, apparenté à Poussière de Suleiman, crée un poudre dorée qui n'affecte que les créatures d'origine extraterrestre (ce qui exclut humains, Profonds, Goules, Serviteurs de Glaaki, Habitants du Sable, Peuple Serpent et Chthoniens, mais pas Polypes Volants, Choses Très Anciennes, Shoggoths et Larves Stellaires). Il coûte 4 points de Magie, mais aucun point de Santé Mentale.

La préparation de la poudre nécessite 1 kg d'ingrédients et composants chimiques courants. Soixante grammes de la décoction suffisent pour 1 dose. La formule permet d'en fabriquer 16 doses. Une réussite de Chimie ou de Pharmacologie est aussi nécessaire; le Gardien devrait se charger du tirage et garder le résultat secret, l'enchanteur n'ayant aucun moyen de savoir si le produit est efficace.

N'importe qui peut utiliser la Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, mais la cible doit se trouver à une portée raisonnable de Lancer. Sur un jet réussi de Lancer, la poudre inflige d'horribles brûlures à la créature extraterrestre, soit 2D6 points de dommages. L'armure n'apporte aucune protection. Chaque Lancer réussi de la poudre délivre les mêmes dégâts. En cas d'échec, le nuage de poussière inflige quand même 1 point de dommages. Pour que la créature y échappe totalement, il faut que les dés indiquent une maladresse. Seules les entités les plus terrifiantes continuent de se battre après une application du produit.

Les effets de la Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste sont horribles et coûtent à l'observateur sensible 0/1D3 points de Santé Mentale. La créature s'agite dans tous les sens, parfois en hurlant. Son corps se met à fumer et à brûler comme s'il était rongé par un puissant acide.

Prédiction

Ce sortilège donne des présages au sorcier qu'il doit interpréter lui-même. Il coûte 4 points de Magie et 1D2 points de Santé Mentale. Le support est très variable : entrailles, marc de café, tarots, etc. Pour saisir le sens d'une prédiction, le sorcier doit réussir un jet sous POU x 5. Le présage peut être vague, subtil, onirique ou prendre la forme de quelques vers cryptiques; si prévoir le futur était facile, tout le monde le ferait.

Projection Onirique

Ce sortilège envoie des visions du Temps du Rêve à la cible endormie. Il coûte 1 point de POU au sorcier et 1D6 points de Santé Mentale au sorcier et au rêveur. Un même rêve peut être envoyé à plusieurs personnes au prix de 1 point de POU par cible.

Le rituel se déroule au moment de la nouvelle lune et requiert d'être exécuté par une personne possédant Savoir Onirique d'Alcheringa, devant un feu, auquel le sorcier a



sacrifié son point de POU et dont les flammes passent successivement du jaune au blanc, puis au bleu, au cours de la nuit. Le sorcier entre en transe pour envoyer des visions du Temps du Rêve à la cible endormie qui se retrouve alors plongée dans cet univers sans y avoir été préparée, et ce pendant 6 heures. Il est impossible de la réveiller.

Si le rêve tourne au cauchemar, le rêveur doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT (tout d'abord) ou à son POU pour se réveiller (une tentative à la fin de chaque heure).

Protection contre le Mauvais Œil

Ce sortilège protège totalement contre le Mauvais Œil. Il coûte 2 points de Magie mais pas de points de Santé Mentale. Le rituel requiert une série de mouvements de main à exécuter avant ou pendant lancement du sort. Comme sa contrepartie, il expire à l'aube.

Protection Magique

Ce sortilège crée une barrière d'alarme. Il coûte 1 point de Magie par pierre utilisée, mais pas de point de Santé Mentale. Le rituel requiert une quantité variable de pierres blanches. Le sorcier les place sur le sol comme il veut, mais elles doivent toutes être à moins de 1 mètre les unes des autres. L'incantation dure quelque 15 secondes, pendant lesquels une brume de chaleur miroitante plane au-dessus des pierres. Par la suite, si une des pierres est déplacée, le sorcier s'en rend compte même s'il dort. Dès que cela se produit, le sort est rompu.

Provoquer la Maladie

Ce sortilège transmet à la cible une maladie fébrile ressemblant au choléra, à la malaria, à une pneumonie, etc. Il coûte un nombre variable de points de Magie qui seront confrontés au POU de la cible sur la Table de Résistance. Le rituel dure 5 rounds et requiert un objet personnel de la cible, si possible quelque chose ayant touché sa bouche. L'objet est enfoui dans un trou profond avec des morceaux de plantes toxiques ou de bambou. Le trou est rebouché et une pierre sculpté à cette intention est posée dessus. Une brève incantation conclut la cérémonie.

Si la confrontation points de Magie du magicien/POU de la cible est remportée par la cible, il ne se passe rien. Sinon, des symptômes tels que fièvre, nausée, vomissement, déshydratation, perte de conscience apparaissent. Ce qui lui fait perdre 2D6 points de FOR, CON et DEX (tirages séparés) au rythme de 1 point par jour et par caractéristique. Si la victime survit, elle les récupérera. Si une des caractéristiques tombe à 0, elle meurt.

L'alitement est la seule manière de garder l'esprit relativement clair. Seule la magie curative permet de guérir. Le sortilège est cependant rompu si quelqu'un récupère l'objet enterré.

Quête du Cœur

Ce sortilège confère à un cadavre la volonté et la capacité de chercher et d'obtenir un cœur frais pour remplacer celui qui lui a été pris. Il coûte 6 points de Santé Mentale et 8 points de Magie. Il ne peut être lancé que sur un cadavre et une seule fois sur le même. Le rituel requiert un cadavre relativement frais, chez lequel le processus de décomposition n'a pas vraiment commencé. Il doit être vidé de son sang et son cœur retiré. La préparation du corps et l'incantation prennent 1D3 heures. Le sorcier doit voir le cadavre et se trouver à moins de 100 mètres.

Le cadavre ensorcelé se met à la recherche d'une cible humaine. La première qu'il voit fait l'affaire. Il l'attaque et tente de lui ouvrir le ventre, pour ensuite atteindre le cœur et l'arracher alors qu'il bat encore. Dès qu'il a introduit le cœur dans son propre corps, il ressent un intense soulagement et bénéficie de quelques rounds d'extase. Peu après, il s'effondre et commence à se décomposer. Il avait jusque-là puisé dans les réserves d'énergie latente des cellules et des nerfs ; une fois ces réserves épuisées, la décomposition du corps est rapide.

Pour calculer la durée d'action du sort en minutes, faites la somme des caractéristiques FOR, CON et POU du cadavre. Si, au bout de ce délai, il n'a pas trouvé de cœur de remplacement, il pousse une profonde lamentation, tombe à terre et se putréfie.

Rasoir Spectral

Ce sortilège crée une arme immatérielle qui inflige 1D6 points de dommages par round. Il coûte 2 points de Santé Mentale et 2 points de Magie. Il dure 1 round, mais peut être prolongé au coût de 2 points de Magie par round supplémentaire.

La cible du Rasoir Spectral doit être visible. Si elle se cache, même partiellement, derrière des obstacles, les dégâts sont infligés aux éléments gênants jusqu'à ce que le Gardien estime qu'ils ne la protègent plus. Elle doit se trouver à distance en mètres égale au POU x 3 du sorcier.

Regard dans le Futur

Ce sortilège projette une personne consentante plusieurs années dans l'avenir. Il coûte 1 point de POU aux participants, à l'exception du magicien qui est le seul à devoir connaître le sort et qui perd 2D6 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que le magicien soit accompagné de nombreux choristes et qu'ils psalmodient l'incantation pendant 1 heure.

À la fin de l'incantation, le volontaire préalablement désigné (et qui n'est pas obligé de psalmodier) est propulsé dans le futur ; chaque point de POU dépensé pendant la cérémonie lui permettant de voyager de 1 année dans l'avenir (soit 1 année par choriste). Ce sortilège étant relativement imprécis, il faut soustraire 1D10 ans à la date que l'on désire atteindre. Si le jet de dé indique un voyage dans le passé, le volontaire est aussitôt désintégré (c'est pourquoi il est préférable de réunir au moins 11 choristes). Après un nombre d'heures égal au POU du volontaire, il revient dans le présent. Pour les témoins, il n'a disparu que pendant 1 round ou 2.

Regard dans le Futur peut être à l'origine de paradoxes temporels. Pour rester fidèle à la tradition du Mythe de Cthulhu, ce genre de paradoxe entraîne immanquablement — et dans des circonstances effroyables — la folie et la mort de la personne qui en est la cause. Ce sortilège est connu de Nyarlathotep, qui peut éventuellement l'enseigner à ses adorateurs.

Regard du Zombie

Ce sortilège permet au sorcier de prendre le contrôle direct d'un zombie préparé à cet effet et de percevoir les événements de son point de vue jusqu'à l'expiration du sort. Il coûte 3 points de Magie et 15 points de Santé Mentale pour une durée de 1D3 mois.

Le rituel requiert que les yeux du zombie soient détachés et placés dans un bain chimique spécial. Ceux du sorcier sont également retirés et mis en sécurité, avant d'être remplacés par ceux du zombie. Après l'incantation d'une

courte phrase, le sorcier utilise à sa guise le corps du zombie, exactement comme si c'était le sien.

Quand il veut récupérer ses yeux, il lui suffit de relancer ce sort.

Répartition du Ka

Ce sortilège lie une partie de l'essence vitale du sorcier, son ka, à un ou plusieurs de ses organes vitaux. Ceci fait, il peut extraire les organes enchantés de son corps. Les organes continuent de vivre et de maintenir l'identité du sorcier. Il coûte 2D10 points de Santé Mentale et 1 point de POU (perte permanente) par organe extrait.

Ce sortilège était à l'origine utilisé par les fidèles du Pharaon Noir, Nephren-Ka, qui plaçaient ainsi leurs organes en lieu sûr. Après ce traitement, il était presque impossible de les tuer, sauf attaque au point faible du sortilège : le cerveau. Il est en effet le centre de pouvoir du sortilège et en tant que tel ne peut être retiré du corps. Sa destruction entraîne celle des autres organes et la mort du sorcier (d'autres sorts permettaient certainement aux prêtres de voir, toucher, etc.).

Les prêtres de Nephren-Ka ne pouvaient se transplanter dans le corps d'autres personnes. Les techniques de greffes modernes ont ouvert cette possibilité. Même une fois mis en pièce, le sorcier reste conscient de la position de ses parties et peut subtilement guider leurs corps d'emprunts l'un vers l'autre. Quand deux corps ne sont plus qu'à quelques dizaines de mètres l'un de l'autre, le sorcier reprend pleinement conscience, retrouvant alors tous ses souvenirs, connaissances et sortilèges. Il peut aussi contrôler les corps ainsi rapprochés qui se partagent désormais le même esprit. Le POU est celui du sorcier, mais les points de Magie disponibles sont la somme de ceux du sorcier et des corps qu'il contrôle. Les siens propres régénèrent normalement; les autres ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, et seulement aussi longtemps que le sorcier garde le contrôle.

Ressemblance

Ce sortilège, connu de nombreux Hommes Serpents, permet de prendre l'apparence d'un défunt, telle qu'elle est perçue par l'œil, une caméra de surveillance ou des rayons X. Il coûte 10 points de Magie toutes les 6 heures et 1 point de POU dont la perte est définitive. Le rituel, complexe, requiert un cadavre "frais" dont la TAI n'est pas supérieure ou inférieure de plus de 3 points à celle du magicien qui doit consacrer plusieurs jours à le dévorer. Il lui est tout à fait possible de lancer ce sortilège plusieurs fois, ce qui lui permet de revêtir différentes apparences. Chaque fois qu'il dévore une nouvelle victime, le magicien perd automatiquement 1D20 points de Santé Mentale. Revêtir l'allure de quelqu'un prend 1D3 minutes.

Une fois le rituel accompli, le magicien prend à volonté l'apparence de la victime, et cela, aussi longtemps qu'il le désire. Son ombre n'étant toutefois pas modifiée, il a une bonne raison d'éviter les lumières vives.

Si le magicien est blessé alors qu'il a l'allure de quelqu'un d'autre, il doit revenir à son apparence réelle et se reposer pendant 1D3 heures. Il lui faut toujours revenir à son véritable aspect — ce qui prend normalement environ 20 secondes — avant de pouvoir endosser celui d'une autre personne.

Ressentir la Vie

Ce sortilège détecte la nature générale de la vie dans une zone particulière. Il révèle les espèces (comme un chien ou un être humain) mais n'identifie pas les individus. Il coûte 1 point de Magie et de 1 point de Santé Mentale. La zone cible a la taille d'une maison moyenne. Elle doit être visible du sorcier.

Résurrection

Il se détourna des inscriptions pour faire face à la pièce au contenu bizarre, et vit que du kylix du sol, dans lequel reposait la sinistre poudre efflorescente, s'élevait un nuage d'épaisse vapeur d'un noir verdâtre au volume et à l'opacité surprenantes.

— H.P. Lovecraft, "L'Affaire Charles Dexter Ward".

Ce sortilège, au nom trompeur, décompose un cadavre en divers sels et composants essentiels qui forment une poudre gris-bleu. Il permet aussi, en inversant le processus magique, d'utiliser cette poudre pour ramener à la vie l'être originel. Quelle que soit la version utilisée, il coûte toujours 3 points de Magie et 1D10 points de Santé Mentale, sanction d'un acte impie. Être ainsi ressuscitée coûte à la victime 1D20 points de Santé Mentale.

Le rituel requiert de disposer de l'intégralité de la poudre. Sinon, le magicien obtient "seulement une monstruosité animée". Peu importe, en revanche, l'état du corps que l'on pulvérise, pourvu que son cercueil soit en bon état et que l'on veille bien à récupérer tous les grains de poussière et fragments qu'il contient.

Il est également possible — en récitant la formule du sortilège à l'envers — de provoquer la dissolution de la créature ressuscitée. (La poudre obtenue peut être conservée ou dispersée aux quatre vents.) Il faut, dans ce cas, confronter les points de Magie du magicien à ceux du mort-vivant sur la Table de Résistance. Si le magicien l'emporte, la "chose" retombe en poussière. Sinon, elle a toutes les chances de le circonvenir, de telle sorte qu'il ne puisse pas faire une seconde tentative. Réciter la formule à l'envers prend 2 rounds de combat. Dans "L'Affaire Charles Dexter Ward", nombre de bénéficiaires de cette Résurrection étaient en fait interrogés et torturés pour qu'ils révèlent des secrets du passé.

Rêve Prémonitoire

Ce sortilège envoie au sorcier ou une cible choisie un rêve prémonitoire concernant un événement précis. Il coûte 3 points de Magie et le contenu du rêve peut éventuellement entraîner une perte de Santé Mentale.

Roue de Brume d'Eibon

Ce sortilège matérialise un cylindre tourbillonnant à l'intérieur duquel une ou plusieurs personnes peuvent se dissimuler aux yeux de certaines créatures du Mythe. Il coûte 3 points de Magie par mètre de hauteur du cylindre et 1 point de Santé Mentale.

Le rituel dure 1D3 minutes et requiert un disque en bronze, gravé d'un étrange symbole ressemblant à un svastika à trois branches. Ce disque est posé sur le sol et le magicien monte dessus avant de prononcer l'incantation. Une roue de brume bleutée de 1,50 mètre de diamètre se matérialise alors autour de lui. Toute chose placée dans ce brouillard tourbillonnant disparaît à la vue des personnes qui se trouvent autour, et ce, pendant 1D20+10 minutes, moment où la brume se dissipe.

Une Roue de Brume permet de dissimuler des gens aux yeux de créatures invoquées par Nyarlathotep ou en son no. De telles entités agissent alors comme si la roue et ceux qu'elle abrite n'existaient pas. Elles ne s'en approchent jamais, même accidentellement. Et si elle bloque un



passage, elles s'arrêtent devant et repartent sans même savoir pourquoi. La roue ne peut affecter que les monstres servants du dieu, pas Nyarlathotep lui-même.

La roue protège toutes les personnes qui arrivent à entrer à l'intérieur. Néanmoins, si un pied, une tête ou une main dépasse... l'illusion ne fonctionne pas. Il faut dépenser 7 points de Magie pour cacher un groupe d'investigateurs de tailles moyennes, à moins qu'ils ne spécifient qu'ils se courbent, s'accroupissent, etc.

Des créatures déjà présentes au moment de la création de la Roue de Brume ou qui n'ont pas été invoquées au nom de Nyarlathotep la voient parfaitement et peuvent passer au travers. Il est possible de sortir de la roue, mais si on se fait repérer à ce moment-là, le charme est aussitôt rompu. Il en va de même si quelque chose passe au travers de la brume : épée, balle, etc. Une fois que l'attention d'une créature est attirée, ce sort de protection perd toute efficacité.

Sables de Séparation

Ce sortilège, très ancien fend et écarte des obstacles non vivants (mur, porte, rivière, etc.). Il coûte 2 points de Magie + un nombre variable en fonction de la taille de l'obstacle et 0/1D4 points de Santé Mentale. Le rituel dure 10 rounds et requiert qu'une ligne de sable soit dessinée dans la direction souhaitée. Le sable doit provenir d'un désert et être enchanté. Chaque point de TAI de l'obstacle à partir du troisième coûte 1 point de Magie (on pourrait séparer les eaux de la Mer Rouge, mais cela demanderait beaucoup de points de Magie). Le passage ainsi ouvert est assez large et haut pour laisser passer des hommes et des chevaux.

Sceau d'Isis

Ce sortilège protège contre la magie tous les objets inanimés se trouvant dans un cube de 15 mètres d'arête. Il coûte 1 point de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie. Le rituel dure 1 heure.

Pour qu'un sort (de détection ou de combat) lancé sur un objet se trouvant dans la zone protégée soit efficace, il faut d'abord réussir à vaincre sur la Table de Résistance les points de Magie investis dans le sceau.

Le Sceau d'Isis n'est pas une barrière physique, il ne peut être employé pour protéger les êtres vivants.

Signe de Voor

Ceux de l'extérieur aideront, mais ils ne peuvent prendre corps sans sang humain. Celui à l'étage semble avoir la forme adéquate. Je peux le voir un petit peu quand je fais le Signe de Voor.

— H.P. Lovecraft, "L'Horreur de Dunwich".

Ce sortilège facilite la pratique de la magie du Mythe. Il coûte 1 point de Magie et 1 point de Santé Mentale. En fait, il s'agit d'un geste complexe de la main qui améliore de 5 % les chances de réussite d'un sortilège ou — dans certains cas — qui rend observable des choses invisibles. Le Signe de Voor n'a jamais été décrit par Lovecraft.

Signe des Anciens

Sa décoration... avait, plutôt, la forme grossière d'une étoile, au centre de laquelle il y avait la caricature d'un œil géant; mais ce n'était pas un œil, plutôt un losange brisé, et certaines lignes suggéraient des flammes, ou peut-être une colonne de feu.

— Auguste Derleth, "Le Rôdeur sur le Seuil".

Ce sortilège active un Signe des Anciens dessiné antérieurement. Il coûte 2 points de POU (perte définitive), mais aucun point de Santé Mentale. Le Signe des Anciens représente une étoile à cinq branches avec un œil à la pupille enflammée en son centre. Il constitue le moyen le plus efficace pour interdire un lieu aux Dieux Extérieurs, aux Grands Anciens et à leurs valets. Sans le sort, le symbole n'a aucune signification et aucun effet.

Le Signe des Anciens peut aussi bien être gravé dans le roc que dessiné sur le sable ou même revêtir la forme d'un sceau imprimé dans du plomb. Lorsqu'il est tracé en travers d'une ouverture quelconque, Portails enchantés y compris, il interdit le passage à toute créature à la solde des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs.

Contrairement à ce qui a été dit dans certains écrits, le Signe des Anciens est totalement inefficace comme protection individuelle; porté en pendentif par exemple, il protège quelques centimètres carrés de peau, mais le reste du corps reste vulnérable.

Signe Rouge de Shudde M'ell

Ce sortilège inflige une mort affreuse à une ou plusieurs victimes. Il coûte 3 points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale. Le rituel dure 1 round de combat et requiert que le sorcier dessine dans l'air avec les doigts un symbole rouge faiblement luminescent. Les effets de ce signe maléfique se font sentir dès le round suivant. Une fois tracé, ce symbole est maintenu par la concentration du sorcier, qui doit, pour cela, dépenser 3 points de Magie par round.

Toute personne se trouvant à moins de 10 mètres du Signe Rouge de Shudde M'Ell est prise de violents tremblements spasmodiques qui lui infligent, chaque round, 1D3 points de dommages en soumettant ses organes internes et ses vaisseaux sanguins à de puissantes convulsions. Les personnes se trouvant à une distance comprise entre 10 et 30 mètres ne perdent, quant à elles, que 1 seul point de Vie par round. Les personnes situées à plus de 30 mètres ne subissent aucun dégât. Il est toujours possible de se soustraire à l'influence du signe en s'abritant derrière un mur ou toute autre barrière opaque.

Le sorcier doit constamment rester concentré et se tenir debout à côté du signe. Chaque round, il perd lui-même 1 point de Vie.

Sortilège de Mort

Ce sortilège embrase la cible. Il coûte 24 points de Magie et 3D10 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que le magicien reste concentré pendant toute la durée du sort et que sa cible se trouve à moins de 10 mètres. Chaque round, il doit surmonter les points de Magie de la cible avec les siens sur la Table de Résistance. Au bout de 1D6 rounds, la victime commence à se couvrir de grosses cloques qui lui infligent 1D3 points de dommages. Au round suivant, ses vêtements se mettent à fumer et elle encaisse 1D6 points de dommages supplémentaires. Au troisième round, elle prend feu et subit, à partir de cet instant et tous les rounds suivants 1D10 points de dommages. Il est impossible d'éteindre ce feu, car il s'agit d'une combustion spontanée qui se déclenche à l'intérieur même du corps.

Souffle des Profonds

Ce sortilège remplit les poumons de la cible d'eau de mer, ce qui entraîne sa noyade. Il coûte 8 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que le sorcier voie la cible et une incantation mentale. Les POU

respectifs sont confrontés sur la Table de Résistance. Si le sorcier l'emporte, référez-vous aux règles sur la noyade du chapitre "Règles et Compétences". Les jets de pourcentage débutent à CON x 5, puis passent à CON x 4, etc. ; la cible doit faire des tirages pendant 1D6 rounds. Chaque échec lui coûte 1D8 points de Vie.

Suggestion Mentale

Ce sortilège place la cible sous le contrôle du sorcier pendant 1 round, au cours duquel elle est obligée d'obéir scrupuleusement à ses ordres. Il coûte 8 points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale. Le rituel dure 3 rounds et requiert que le sorcier voie, à l'œil nu, la cible. Il confronte ses points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, il peut tout exiger d'elle, même qu'elle se suicide ou qu'elle tue un de ses amis. Suggestion Mentale peut être lancé plusieurs fois de suite.

Suggestion Profonde - *Contrées du Rêve*

Ce sortilège de contrainte, très rare, ne fonctionne que sur les créatures possédant un peu de sang humain — Lengites, hybrides de Profonds, Goules d'origine humaine, Petit Peuple, etc. Il coûte un nombre variable de points de Magie et de Santé Mentale. Sa portée est de 10 mètres. Le rituel dure 2 rounds, au cours desquels la cible doit être capable d'entendre et de comprendre le sorcier. Il requiert la psalmodie d'une incantation transmettant la suggestion. Le sorcier doit emporter une confrontation de POU sur la Table de Résistance. Les suggestions les plus extrêmes, impliquant la mort ou un état grave, demande la réussite d'un deuxième jet sur la Table de Résistance juste avant que la suggestion soit exécutée.

Le coût du sort varie en fonction de la suggestion. Pour des ordres ordinaires n'incluant aucune menace (jette ton épée, donne ton argent et va-t-en, etc.), il est de 5 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Quand le risque augmente sans réels problèmes éthiques (aller à Inquanok, mettre le feu à un bâtiment, etc.), il est de 10 points de Magie et 2D3 points de Santé Mentale. Des suggestions dangereuses ou suicidaires (tuer un compagnon, kidnapper le roi Kuranes, etc.) coûtent 15 points de Magie et 3D3+1 points de Santé Mentale.

Terrible Malédiction d'Azathoth

Ce sortilège affaiblir le POU de la cible. Il coûte 4 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Il est possible de tenir en respect n'importe quelle créature détenant de réelles connaissances sur le Mythe rien qu'en répétant le nom secret d'Azathoth, car qui connaît le Nom connaît aussi la Dernière Syllabe. La dernière syllabe de ce nom, quand elle est adressée à un adversaire en particulier, lui fait perdre 1D3 points de POU si le magicien réussit une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance.

Tourmenter

Ce sortilège réduit temporairement à l'impuissance la cible. Il coûte 3 points de Magie et 1 point de Santé Mentale. Le rituel dure 1 round et requiert des passes magiques. Les points de Magie du sorcier sont confrontés à ceux de la cible sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, les effets du sort se font sentir 1 round plus tard : la victime éprouve une grande douleur, son visage et ses mains se couvrent d'un liquide visqueux, tandis que ses yeux s'injectent de sang au point de la rendre temporairement aveugle. Cela dure 1D6 rounds. Après quoi, elle retrouve la vue et, 3D10 minutes plus tard, elle est complètement remise et peut reprendre ses activités. Les stigmates de son calvaire s'effacent au fil des heures. Après 1 journée, il ne subsiste plus que quelques traces pâles sur sa peau. Cette expérience lui coûte néanmoins 1/1D6+1 points de Santé Mentale.

Transfert d'Esprit

Ce sortilège échange, de façon permanente, l'esprit du sorcier avec celui d'une autre personne, afin, par exemple, d'allonger sa vie aux dépens de sa victime. Il coûte 10 points de Magie et, s'il fonctionne 1D10 points de Santé Mentale au sorcier et 1D20 à la victime. Pour que le transfert soit un succès, le sorcier doit vaincre les points de Magie de la cible avec les siens sur la Table de Résistance.

Si le transfert rate, le sorcier doit relancer immédiatement le sortilège (et donc dépenser 10 points de Magie supplémentaires) pour éviter que son esprit se perde dans le néant. C'est d'ailleurs ce qui se produit s'il vient à manquer de points de Magie... Une fois qu'un transfert est commencé, il est impossible de l'interrompre.

Transfert de Conscience

Ce sortilège échange l'esprit du sorcier avec celui d'une autre personne. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre de points de Magie égal au POU de la cible la première fois qu'il est lancé sur elle. Lors des lancements ultérieurs, ce nombre diminue de 1 point à chaque fois, jusqu'à ce qu'il ne faille plus en dépenser que 1 seul pour réaliser le transfert. Le nombre de points de Santé Mentale perdus, quant à lui, ne change pas.

La victime doit éprouver une forte affection à l'égard du sorcier. Si ce sentiment disparaît avant que le coût du transfert de conscience soit tombé à 1 point de Magie, le sort ne fonctionne plus. Il faudrait pour cela que l'amour renaisse de ses cendres... La victime, pour sa part, perd au moins 1/1D3 points de Santé Mentale lorsqu'elle réalise qu'elle se trouve dans le corps d'une autre personne. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'elle sombre temporairement dans la folie.

Transfert de Conscience peut être lancé à n'importe quelle distance. Chaque fois, le sorcier doit vaincre les points de Magie de sa victime avec les siens sur la Table de Résistance. Cependant, il n'a plus besoin de faire de jets de dés lorsque le coût du sort est tombé à 1 point de Magie, car il peut alors procéder au transfert à tout moment, d'un simple effort de volonté.

Au début, le sorcier ne peut pas rester plus de quelques minutes dans le corps d'emprunt, mais cette durée augmente progressivement avec chaque nouveau transfert jusqu'à ce qu'il lui soit possible de rester indéfiniment dans la peau de sa victime (quand ce rituel ne lui demande plus que 1 seul point de Magie).

Trapézohédron Rutilant

[C'était] *un polyèdre presque noir, strié de rouge, comportant un grand nombre de surfaces planes ; soit une sorte de cristal vraiment remarquable, soit un objet artificiel taillé dans un matériau minéral et extrêmement poli. Il ne touchait pas le fond de la boîte, mais était suspendu par un cerceau métallique qui l'entourait au centre, avec sept supports bizarrement conçus qui s'étendaient horizontalement jusqu'aux angles de la paroi intérieure, près du sommet... exposé,* [Blake] *avait peine à en détacher les yeux, et tandis qu'il en regardait les surfaces scintillantes, il s'imagina presque qu'elles étaient transparentes et contenaient des mondes d'émerveillement à demi-formés.*

— H.P. Lovecraft, "Celui qui Hantait les Ténèbres".



Ce sortilège est un enchantement. Dans la nouvelle, Robert Blake découvre une singulière boîte de métal dans laquelle est fixée une pierre de 10 centimètres de diamètre. Cette pierre, de laquelle émane une lueur surnaturelle, permet à ceux qui la regardent intensément d'avoir des visions montrant d'autres mondes et dimensions. Elle a été nommée par un précédent investigateur le "Trapézohédron Rutilant" d'après sa forme cristalline. La fermeture de la boîte provoque la venue d'un hideux avatar de Nyarlathotep, un avatar qui ne peut heureusement supporter la simple lumière d'un lampadaire.

Ce joyau exerce une puissante fascination sur l'esprit humain : Robert Blake ne parvint pas à s'en débarrasser et il fut tué par le Chaos Rampant lors d'une panne d'électricité consécutive à un orage qui s'était abattu sur Providence.

Trou de Mémoire

Ce sortilège empêche la cible de se remémorer consciemment un événement particulier. Il coûte 1D6 points de Magie et 1D2 points de Santé Mentale. Son effet est instantané. Le rituel requiert que le magicien voie la cible, qui doit être en mesure d'entendre ses instructions. En remportant une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance, le magicien lui impose un blocage psychologique qui l'empêche de se rappeler un incident spécifique. Elle continue néanmoins à avoir des cauchemars en rapport avec cet incident, lorsqu'il a été particulièrement traumatisant. En cas d'échec, le souvenir en question s'imprime encore plus profondément qu'avant dans l'esprit de la cible.

Le magicien doit avoir connaissance de l'événement qu'il désire effacer de la mémoire... il ne peut pas se contenter d'un ordre vague du style : "Oublie ce que tu as fait hier". Il doit, au contraire, préciser ce qui doit être oublié en disant, par exemple : "Oublie que tu as été agressé par un monstre".

Trou de Mémoire ne peut pas être employé pour faire oublier des sortilèges ou des éléments du Mythe de Cthulhu, à moins qu'ils ne soient étroitement liés à un événement particulier. Il ne permet pas non plus d'annuler une perte de points de Santé Mentale ou une folie.

Trouver un Portail

Ce sortilège révèle un Portail s'ouvrant sur un autre monde ou une autre dimension, s'il se trouve dans le champ de vision du magicien. Il 1 point de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Il permet seulement de localiser un Portail et n'est d'aucune utilité pour l'ouvrir, le fermer, le créer ou le traverser.

Voile d'Indifférence (Masque)

Ce sortilège soustrait complètement une créature ou une chose à l'attention des témoins. Il coûte un nombre de points de Magie égal à la TAI de l'objet ou de la créature et 1 point de Magie par round d'activité du sort. Les objets inanimés sont masqués indéfiniment si 1 point de POU est sacrifié lors du lancement du sortilège.

Pour les témoins, la cible du sortilège devient quelque chose de parfaitement banal et sans intérêt, mais une personne qui a de fréquents contacts avec l'objet masqué peut finir par remarquer quelque chose d'anormal.

Voile Obscur

Ce sortilège crée une zone d'obscurité à l'aide d'un pipeau magique ou d'une flûte enchantée. Il coûte au moins 1 point de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Chaque point de Magie a pour effet d'augmenter de 1 mètre le diamètre de la zone obscure qui entoure le flûtiste et le suit dans ses déplacements. Le rituel requiert que le sorcier soit capable de jouer de la flûte et qu'il le fasse pendant toute la durée du sort, dont les effets se manifestent au bout de 3 rounds. Toutes les lumières qui entourent le magicien sont alors comme "absorbées", au point que toutes les personnes présentes (y compris le magicien luimême) ne voient plus rien.

Voir par un Portail

Ce sortilège, s'il est lancé sur un Portail dont on soupçonne l'existence, montre ce qui se trouve de l'autre côté sans avoir à le franchir. Son coût dépend du nombre de points de Magie nécessaire à l'activation du Portail. Le lancement du sort lui-même coûte 1 point de Magie et 1 point de Santé Mentale; l'observation qui suit coûte un dixième du coût associé à l'utilisation du Portail (arrondi à l'entier supérieur). Ainsi, regarder par un Portail qui se franchit au prix de 7 points de Magie fait perdre 2 points de Magie et 2 points de Santé Mentale. Le sort dure 1D6+1 rounds et peut être lancé aussi souvent que le permettent les points de Magie et Santé Mentale du sorcier.

Voix de Râ

Ce sortilège augmente temporairement l'APP de 1D10 points et ajoute 20 % aux compétences qui lui sont associées : Baratin, Crédit, Marchandage, Persuasion et Psychologie. Il coûte 5 points de Magie et 1 point de Santé Mentale. Le rituel dure 2 heures et requiert de brûler diverses herbes.

Voler la Vie

Ce sortilège, cruel, rajeunit le magicien en soutirant de l'énergie vitale à la cible. Il coûte 8 points de Magie et 1D20 points de Santé Mentale. Il faut que la victime soit à portée de vue et de voix du sorcier, qui doit surmonter ses points de Magie avec les siens sur la Table de Résistance. La cible se met alors à vieillir et à décrépir sans pour autant mourir instantanément, tandis que sa vitalité est littéralement absorbée par le sorcier. Au cours de chaque round qui suit le lancement du sort, elle perd 1 point en FOR, CON, DEX, POU et APP. Chacun de ces points permet au sorcier de rajeunir de 1 semaine. Ainsi, par exemple, si ce sort est employé à l'encontre d'un clochard qui a 8 points dans chacune de ses caractéristiques, le sorcier peut, grâce à lui, rajeunir de 40 (8 fois 5) semaines. Les victimes de cet enchantement se racornissent, deviennent grisâtres et se couvrent de croûtes, jusqu'à n'être plus que d'horribles enveloppes desséchées, dont la vision fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.

Si ce sort n'est pas lancé la nuit de la pleine lune, le sorcier ne rajeunit pas, mais la victime meurt quand même. S'il est tué avant la fin du rituel, les effets se dissipent instantanément et la victime récupère alors tous les points de caractéristiques qu'elle a perdus.

Voyage Extra-Dimensionnel

Ce sortilège plonge le sorcier dans une transe qui lui permet de projeter son esprit dans une autre dimension de son choix et de se rendre ainsi, si tel est son désir, jusqu'au lieu de résidence d'une divinité du Mythe de Cthulhu. Il coûte 15 points de Magie. Le rituel dure 1 journée. La transe persiste 1D6+3 heures et les visions qu'elle procure sont susceptibles de faire perdre des points de Santé Mentale.



Adorateur de Cthulhu sous la pleine lune

Scénarios

La maison maudite

De tous les scénarios publiés pour L'Appel de Cthulhu, voici celui qui a été le plus joué. Connu sous le titre "La maison hantée", il est inclus aux règles depuis les origines. Il a constitué pour beaucoup de joueurs leur introduction à l'univers lovecraftien et plus d'un vétéran a connu grâce à lui ses premiers frissons cthulhiens. Nous avons changé son nom pour éviter toute confusion avec un autre scénario homonyme et pour inciter les Gardiens expérimentés à le regarder sous un nouveau jour.

Cette aventure est prévue pour des investigateurs débutants. Sa difficulté peut être modulée par la modification les facteurs de dommages et les motivations de Corbitt. Telle quelle, elle est néanmoins déjà assez périlleuse pour provoquer la mort d'un ou deux investigateurs.

Le *Liber Ivonis* n'étant pas un élément indispensable à l'intrigue, vous pouvez parfaitement le laisser de côté si vous ne vous sentez pas encore prêt à aborder le Mythe et ses grimoires.

Ce scénario est censé se passer en 1920 à Boston, Massachusetts. Vous ne devriez cependant avoir aucune difficulté à l'adapter à une autre époque et à un lieu différent.

Dans L'Appel de Cthulhu, les cartes et plans sont toujours des croquis relativement approximatifs. Il n'est en effet pas très important qu'ils soient très précis, pourvu qu'ils offrent la possibilité de se faire une idée globale de la disposition des lieux. Cela se comprend d'autant mieux que joueurs et Gardien sont souvent amenés en cours de partie à dessiner ces plans à main levée. Il ne faut pas oublier que L'Appel de Cthulhu propose avant tout des défis intellectuels et émotionnels pour lesquels quelques descriptions suffisent. Il est rare qu'il y ait des pièges camouflés susceptibles de se déclencher au moindre faux pas des investigateurs.

Vous pouvez, si vous le désirez, développer la première partie de cette aventure en accordant plus d'importance au propriétaire de la maison, aux négociations avec les investigateurs et à l'enquête. À l'inverse, vous avez également la possibilité d'amener directement les investigateurs à la maison de Corbitt, ce qui a pour effet de raccourcir l'aventure. Mais comme pratiquement tous les scénarios de L'Appel de Cthulhu commencent par une phase de collecte d'indices, incitez les joueurs à redoubler de prudence s'ils ne disposent que d'informations limitées. Quoi qu'il en soit, cette aventure devrait pouvoir être achevée en une soirée.

Étudiez attentivement les pouvoirs de Corbitt et utilisez-les intelligemment. Vous pourrez notamment tirer beaucoup de plaisir des événements qui se dérouleront dans la chambre n° 3, au premier étage.

Informations réservées au Gardien

Le cadavre de Walter Corbitt repose dans la cave de son ancienne demeure. Son esprit, quant à lui, est toujours vivant. Il a pleinement conscience de tout ce qui se passe dans la maison dont il contrôle certaines parties. La magie du Mythe a permis à Corbitt de préserver son identité et le rend capable d'animer son corps après sa mort. Il lui arrive de vampiriser ou d'importuner de diverses manières les occupants des lieux. Et quand quelqu'un parvient à percer son secret, il met alors tout en œuvre pour le chasser… ou le tuer. Pour résoudre le mystère auquel ils vont être confrontés, les investigateurs devront enquêter sur Corbitt. Celui-ci se défendra en essayant de les induire en erreur en ce qui concerne la maison. S'il échoue, il tentera de les assassiner.

Le problème

Un propriétaire immobilier demande aux investigateurs d'aller inspecter la vieille Maison Corbitt du centre de Boston. Les derniers locataires ont été victimes d'incidents tragiques et il aimerait savoir ce qui se passe exactement dans cette demeure de façon à mettre fin aux éventuels problèmes. Il est prêt à dédommager les investigateurs pour le temps et les efforts qu'ils consacreront à cette tâche.

La manière dont le propriétaire contacte les investigateurs, la somme qu'il accepte de débourser et la nature exacte de ses propos sont autant de détails qui devront être réglés par le Gardien et les joueurs.

Si vous n'avez pas d'idée particulière sur ces sujets, voici quelques propositions. (1) Les investigateurs ont été recommandés par un cousin du propriétaire, un ancien ami d'université qui connaît leur penchant pour les choses de l'Occulte. (2) Ils toucheront 20 $ par jour, plus une prime de 100 $ lorsqu'ils pourront certifier que la maison ne présente plus aucun danger. (3) Le propriétaire tient en effet à avoir l'assurance qu'il pourra la louer sans qu'il risque de se produire de nouveaux drames.

Le propriétaire verse une avance de 50 $ aux investigateurs et leur remet la clé de la vieille demeure, sans oublier de leur préciser son adresse. À eux de se débrouiller, maintenant.

Ce qui est arrivé

La famille Macario s'est installée dans la maison en 1918. L'année suivante, le père, qui avait été victime d'un accident grave, est subitement devenu fou furieux, ce qui lui a valu d'être interné. Peu de temps après, ce fut au tour de la mère de perdre la raison. Comme son époux, elle ne cessait de bafouiller des phrases sans suite, parlant d'un spectre aux yeux rouges et d'événements inexplicables qui se seraient produits dans la maison. Apparemment, elle éprouvait les plus grandes réticences à pénétrer dans une des chambres du premier étage. Le propriétaire avait entendu parler de cette histoire avant d'acquérir la maison, mais il n'en a pas tenu compte en raison du montant des loyers qu'il pensait en retirer. Maintenant, il souhaite que les investigateurs mettent fin aux rumeurs, au besoin en exorcisant les lieux.



Informations destinées aux joueurs

Les joueurs agissent comme ils l'entendent. Le propriétaire n'a jamais été le témoin d'événements étranges dans la maison et il ignore ce qu'ont pu exactement voir les Macario. Néanmoins, lorsque vous l'interprétez, veillez à donner aux investigateurs quelques "points de départ" pour leur enquête. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la marche à suivre, les joueurs résolvent leurs conflits avec les dés. Les indices que voici sont présentés dans l'ordre probable de leur découverte. *Si les joueurs insistent pour aller directement à la Maison Corbitt, mettez-les en garde mais ne les en empêchez pas.*

La famille Macario

Le père et la mère ont été envoyés au Sanatorium Roxbury, un établissement situé à quelques kilomètres du centre de Boston. L'état de Vittorio ne s'est pas arrangé et

Présentation des scénarios

Voici quatre aventures prêtes à l'emploi, susceptibles d'être jouées en une seule soirée, si tel est votre désir. Si vous ne les compliquez pas trop, il ne devrait jamais être nécessaire de leur consacrer plus de deux parties. Une fois que vous les aurez terminées, vous pourrez créer vos propres scénarios ou vous tourner vers ceux proposés dans le commerce.

Peu importe qu'une aventure soit de votre cru ou que vous l'ayez achetée, il faut toujours que vous vous livriez à un petit travail de réflexion. Essayez d'imaginer comment vos joueurs réagiront aux diverses situations auxquelles ils seront confrontés, de façon à trouver par avance un remède aux éventuels problèmes. Il est en outre indispensable que vous connaissiez suffisamment bien l'intrigue pour pouvoir la résumer en quelques phrases brèves et être en mesure de répondre à toutes les questions qui vous seront posées.

Présentation des scénarios

La manière dont sont exposées les aventures de L'Appel de Cthulhu a considérablement évoluée. Les nouveaux recueils de scénarios ont adopté une présentation très proche de celle de ce livre, aussi bien au niveau des compétences que de la terminologie. Les Gardiens qui acquerront d'anciens suppléments pourront d'ailleurs constater les changements qui sont intervenus au cours des années.

Les caractéristiques des personnages sont toujours présentées de la même façon depuis 1989. Celles des groupes diffèrent de celles des individus puisque, par définition, ces groupes n'ont pas à remplir de rôle "individuel" dans le jeu. Il n'est donc pas nécessaire de trop les détailler. Évidemment, rien ne vous empêche de le faire. Les caractéristiques des races (comme celles proposées dans la section consacrée au Mythe) obéissent à des règles de présentation encore différentes.

REGROUPEMENT : dans les aventures du commerce, quand les protagonistes sont nombreux ou quand ils apparaissent régulièrement à divers stades de l'intrigue, leurs caractéristiques sont toujours fournies à la fin du scénario. Il nous a en effet semblé judicieux de les regrouper. Cette règle souffre toutefois de quelques exceptions, comme vous pourrez le constater avec l'aventure intitulée "Le Dément", dans les pages suivantes.

ACCESSOIRES VISUELS : certaines aventures proposent des fac-similés de coupures de presse, de lettres ou de plans. Photocopiez-les avant de commencer la partie pour remettre des copies aux joueurs au moment opportun. Ils pourront ainsi les étudier à loisir et vous n'aurez pas à les lire vous-même à haute voix.

RAPPEL DES SORTILÈGES : dans les recueils de scénarios, les sortilèges tirés du Grimoire ou d'autres aventures sont généralement reproduits intégralement à côté des caractéristiques du personnage qui peut les utiliser. Vous ne perdrez ainsi pas de temps quand vous jouerez des sorciers. Les sortilèges utilisés dans les scénarios des pages suivantes sont détaillés dans le chapitre Grimoire.

BONUS AUX DOMMAGES : ils sont indiqués séparément et doivent être ajoutés aux dégâts infligés par certaines armes. Dans les scénarios récents, l'abréviation + *bd* vous rappelle quand vous devez les appliquer.

ORDRE DES INFORMATIONS : les renseignements concernant les personnages et les créatures sont, en principe, toujours présentés selon le même ordre : nom (et âge, s'il s'agit d'un être humain), caractéristiques et points de Vie, bonus aux dommages, armes, sortilèges (le cas échéant), armure (le cas échéant), compétences et perte de Santé Mentale (le cas échéant).

ORDRE DES CARACTÉRISTIQUES : cet ordre n'a guère changé depuis les origines, mais le fait que le *POU*, la *SAN* et les *points de Vie* soient donnés en bout de lignes ne doit rien au hasard ; en effet, cet emplacement permet au Gardien de disposer d'une place suffisante pour annoter et modifier au crayon ces valeurs.

ARMES : leurs caractéristiques sont toujours détaillées dans le même ordre, en commençant par le *type*, suivi du *pourcentage de compétence*, puis des *dommages que peut infliger avec cette arme le personnage considéré*. L'expression "points de dommages" est universellement employée pour éviter toute confusion avec les points de Vie de l'arme.

OPTIONS : de nombreux scénarios proposent diverses options dans des "encadrés" (exemple : les effets du froid dans l'aventure intitulée "Le Dément"). Libre à vous de les employer ou de les ignorer. Il n'est pas rare que, pour un même sujet, elles diffèrent sensiblement d'un supplément à l'autre. Comme elles sont avant tout censées être pratiques, la cohérence n'a qu'une importance secondaire à leur niveau. La plupart concernent des problèmes d'équilibre des aventures (imaginez, par exemple, que les investigateurs soient escortés d'une compagnie de soldats dans le scénario "Le Dément") ou présentent des idées susceptibles d'améliorer le réalisme en compliquant notablement le jeu.



une entrevue avec cet homme bredouillant et confus ne permet pas d'apprendre quoi que ce soit d'intéressant. Grabriela, quant à elle, est assez lucide mais elle ne supporte pas un interrogatoire de longue durée.

Madame Macario a peu de choses à révéler. Elle a senti une présence dans la maison, un être tellement malveillant que le simple fait d'y penser la rend malade. La nuit, il lui arrivait de se réveiller et de le voir penché au-dessus de son lit. Quand il était en colère, il faisait voler des objets dans toute la pièce. Apparemment, il détestait particulièrement son mari, Vittorio, sur lequel il s'acharnait. Vous pouvez répondre à d'autres questions, mais la malheureuse est incapable de donner des informations plus précises. Toutefois, si vous le désirez, elle révèle d'autres détails après que les investigateurs ont visité la demeure.

Les deux jeunes fils Macario ont été confiés à des proches qui habitent Baltimore. Si les investigateurs vont les voir, ils ne leur apprennent rien, sinon que leurs parents leur manquent et qu'il leur arrivait parfois de rêver d'un homme étrange aux yeux de feu.

Les journaux

Un jet d'Idée réussi amène l'un des investigateurs à penser aux archives du *Boston Globe*, un quotidien de bonne réputation. Là, ils ont besoin d'une réussite en Baratin ou Persuasion, de l'appui d'un journaliste ou d'une lettre de recommandation émanant de la mairie pour avoir accès aux fichiers qui les intéressent.

Les coupures de presse sont classées par rues. Les articles concernant l'affaire Macario sont brefs et peu détaillés ; le *Globe* s'est contenté de rapporter les faits tels que les investigateurs les connaissent déjà.

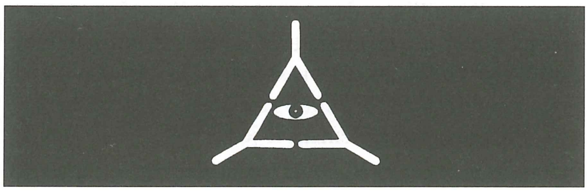
Il est cependant possible de trouver un "papier" datant de 1918, qui n'a jamais fait l'objet d'une publication. Il relate, qu'en 1880, une famille d'immigrants français, qui s'était installée dans la maison, avait été victime d'incidents violents qui avaient entraîné la mort des parents et laissé leurs trois enfants estropiés. La demeure était, ensuite, restée longtemps inoccupée.

En 1909, une autre famille ayant emménagé, ses membres étaient tombés rapidement malades. En 1914, le fils aîné avait été pris d'un accès de folie qui l'avait poussé à se suicider avec un couteau de cuisine. Effondrés, ses parents avaient alors décidé de déménager. En 1917, une troisième famille avait loué la vieille demeure... pour la quitter presque immédiatement après avoir contracté une maladie bizarre.

Si un investigateur s'attire les bonnes grâces de la personne chargée des archives (APP x 3 ou Crédit), elle lui révèle que les fichiers du *Globe* ont été détruits lors d'un incendie en 1878. Peut-être que la Maison Corbitt avait déjà fait parler d'elle avant cette date...

La bibliothèque

La bibliothèque centrale permet d'apprendre quelques détails intéressants, mais il faudra réussir un jet en Bibliothèque pour chacun des points présentés ci-après.



Aide de Jeu : Le symbole dans la chapelle

- La maison a été construite en 1835 par un riche marchand qui est aussitôt tombé malade et l'a revendue à un certain M. Walter Corbitt.

- En 1852, Corbitt fut poursuivi en justice par ses voisins qui voulaient le contraindre à déménager "en conséquence de ses habitudes détestables (sic) et de son comportement douteux".

- Évidemment, Corbitt a gagné le procès, puisque son avis de décès précise qu'il habitait toujours au même endroit au moment de sa mort, en 1866. Il est également indiqué qu'un nouveau procès a été intenté pour l'empêcher d'être enseveli dans le sous-sol de sa demeure, comme le voulait son testament.

- Il n'est nulle part fait mention des résultats de cette procédure judiciaire.

La découverte de chacun de ces éléments nécessite 4 heures de recherches, car ils proviennent tous de journaux différents.

État Civil

À l'Hôtel de Ville, un jet réussi en Bibliothèque révèle que l'exécuteur testamentaire de Walter Corbitt était un certain Révérend Michael Thomas, pasteur de la Chapelle de la Contemplation de Notre Seigneur Délivreur de Secrets. Le Registre des Cultes (qui se trouve également à l'Hôtel de Ville) indique que cette église a été fermée en 1912.

Si les investigateurs pensent à consulter les archives judiciaires, ils découvriront des références à des actions entreprises en 1912 à l'encontre de la Chapelle de la Contemplation, mais les dossiers eux-mêmes sont introuvables. S'ils interrogent poliment le fonctionnaire chargé des archives, il leur dit que les crimes les plus graves sont en principe confiés aux tribunaux du comté, de l'État ou à une cour fédérale. Un tirage réussi en Droit confirme cette information. Les fichiers des arrestations et saisies sont regroupés au Poste de Police Central.

Tribunaux supérieurs ; Poste de Police Central

Un tirage réussi en Droit, Crédit ou Baratin donne accès aux dossiers concernant la Chapelle de la Contemplation. Une descente de police fut organisée secrètement en 1912, après que plusieurs personnes eurent déclaré sous serment que la secte était responsable de la disparition de plusieurs enfants du voisinage. Trois policiers et sept fanatiques furent tués au cours de la fusillade et de l'incendie qui éclatèrent lors du raid. Les rapports d'autopsie joints sont étrangement laconiques et peu détaillés, comme si le coroner n'avait pas procédé aux examens d'usage.

Des cinquante-quatre sectateurs arrêtés, huit seulement furent incarcérés. Les rapports laissent à penser que d'importantes personnalités étaient liées à cette secte, ce qui expliquerait qu'il n'a jamais été fait mention de cette affaire — la plus importante des annales criminelles de la ville — dans la presse.

Le pasteur Michael Thomas fut néanmoins appréhendé et condamné à 40 ans de prison pour cinq inculpations de meurtre au second degré. Il s'est évadé en 1917 et semble avoir quitté aussitôt l'État.

Le voisinage

La plupart des gens qui vivaient dans le coin avant la Première Guerre Mondiale sont morts ou ont déménagé. Des immeubles de bureaux et des magasins ont remplacé les anciennes bâtisses datant du XIXe siècle. La Maison Corbitt, avec son jardinet en friches, est désormais la dernière résidence privée des environs. Les investigateurs peuvent cependant rencontrer un certain Dooley, marchand de cigares et de journaux, qui se souvient vaguement de toute cette histoire. Il est capable d'indiquer où se trouve le siège de la Chapelle de la Contemplation, à quelques pâtés de maisons de là.

La Chapelle de la Contemplation

Ce qui reste de cet édifice se trouve à l'extrémité d'une ruelle insalubre, tellement mal entretenue et envahie par la végétation que les ruines ressemblent à des concrétions naturelles. Les investigateurs vont devoir franchir un mur à moitié éboulé sur lequel a été récemment tracé à la peinture blanche un étrange symbole : un œil grand ouvert entouré de trois "Y" arrangés de manière à ce que leurs branches supérieures se touchent et forment un triangle. Lorsqu'ils s'en approchent, ils sentent des élancements dans leur front, un peu comme s'ils avaient brusquement la migraine. Cette sensation persiste aussi longtemps qu'ils restent dans les parages de la chapelle, ce qui les incitera certainement à se dépêcher. Quand ils s'en vont, les douleurs cessent aussitôt.

Ce symbole est représenté dans l'Aide de Jeu à montrer aux joueurs (voir page précédente).

En déambulant dans les ruines, les investigateurs voient surtout des blocs de granit, des poutres moisies et à moitié calcinées, ainsi que divers détritus. À un certain moment, ils se rendent compte que la terre qu'ils foulent recouvre, en fait, un plancher pourri. Ceux qui ne bénéficient pas d'un jet de pourcentage inférieur ou égal à 4 fois leur DEX sentent le sol se dérober sous leurs pieds et font une chute de 3 mètres (1D6 points de dommages).

La cave qu'ils découvrent était indépendante du reste du sous-sol et on y accédait en empruntant un escalier séparé, qui est aujourd'hui recouvert par des tonnes de gravats. Elle abrite encore deux squelettes vêtus de robes de soie en lambeaux; sans doute des membres de la secte qui se sont cachés ici et ont péri au cours de l'incendie.

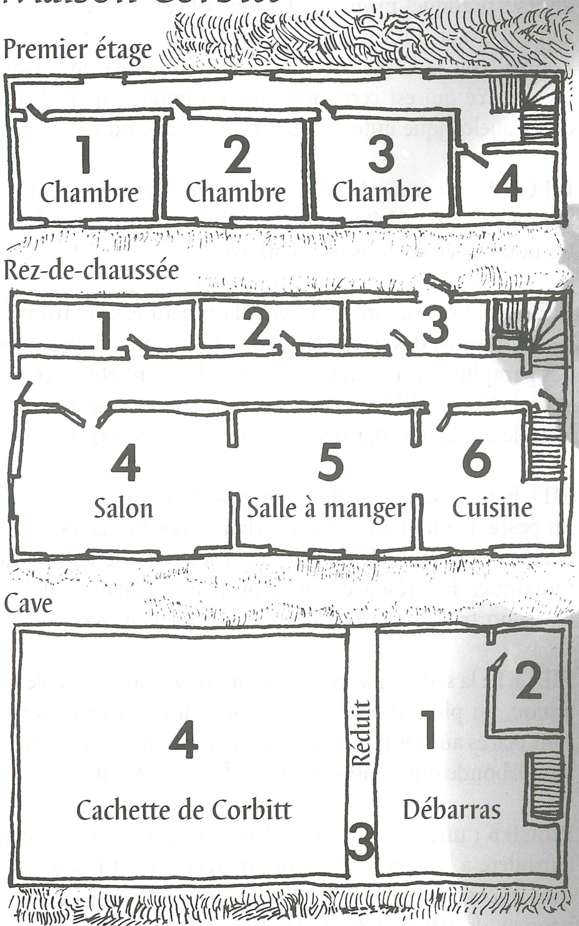
Elle contient également des dossiers moisis renfermant les archives de la congrégation. Un jet réussi en Bibliothèque permet de trouver un passage indiquant que Walter Corbitt a été inhumé dans la cave de sa demeure "conformément à ses vœux et à ceux de Celui Qui Attend Dans l'Ombre".

Enchaîné à un lutrin vermoulu, il y aussi un énorme volume relié en peau humaine — comme permet de le vérifier un jet réussi en Médecine ou sous 3 fois l'ÉDU. Il s'agit d'un exemplaire manuscrit du *Liber Ivonis* en latin. Il a beaucoup souffert, et sous les effets conjugués de l'humidité et des vers, certains chapitres sont devenus totalement incompréhensibles. Ses caractéristiques en sont donc modifiées : 1D2/1D4 points de Santé Mentale, +5 % en Mythe de Cthulhu, pas de sorts complets.

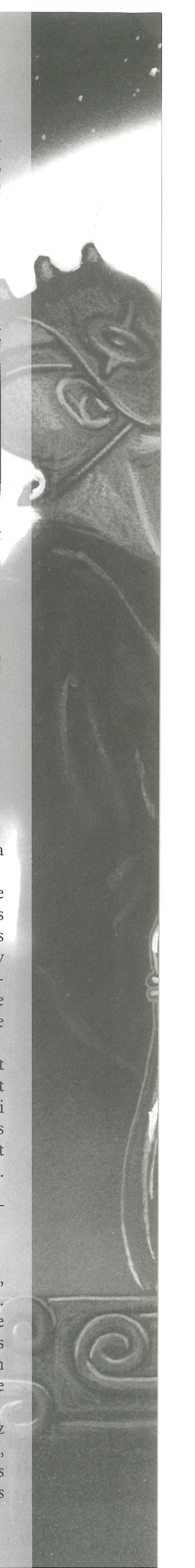
La vieille Maison Corbitt

L'ÉDIFICE ET LES DÉPENDANCES : cette bâtisse en brique est flanquée de deux grands immeubles de bureaux de construction récente. Sa façade donne directement sur la rue. De chaque côté de la maison, d'étroits

Maison Corbitt



Échelle : 1 cm égale environ 1 mètre.



passages permettent d'accéder à un potager envahi par la végétation qui se trouve sur l'arrière.

En observant un peu la maison, on ne peut manquer de remarquer la façon dont elle semble se fondre dans l'ombre projetée par les immeubles voisins. Les fenêtres tendues de rideaux blancs ne laissent rien voir de ce qu'il y a à l'intérieur. Les investigateurs qui ont déjà été confrontés au surnaturel au cours de leur vie ont l'impression que quelque chose d'ignoble se dissimule en ce lieu, mais ne trouvent rien qui permette d'étayer cette intuition.

En plus d'une serrure normale, la porte d'entrée est dotée, sur sa face interne, de quatre verrous qui paraissent avoir été rajoutés au cours des deux dernières années. Si les investigateurs pensent à regarder de plus près les fenêtres du rez-de-chaussée, ils constatent qu'elles ont toutes été clouées de façon à ne pas pouvoir être ouvertes.

Rez-de-chaussée

Reportez-vous au plan.

PIÈCE 1 : un débarras encombré de caisses et de rebuts, tels que des bouilloires rouillées, de vieilles bicyclettes, etc. Sur le côté droit, il y a une armoire fermée par une planche clouée. Arrachée, elle dévoile trois vieux livres. Ils constituent le journal intime d'un certain W. Corbitt, un ancien occupant de la maison, comme l'atteste l'adresse notée sur la page de garde du premier volume.

Ce journal est rédigé dans un anglais châtié, bien qu'assez déconcertant par endroits. La lecture des trois livres prend, en tout, 3 jours et fait gagner 4 % en Mythe de Cthulhu, mais perdre 1D4 points de Santé Mentale. Ils décrivent les diverses

expériences occultes auxquelles s'est livré Corbitt, ainsi que diverses pratiques magiques. Ce journal contient un sortilège permettant d'Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel (voir le Grimoire). Il faut 2D6 semaines pour l'apprendre, ce qui est certainement trop long pour qu'il soit d'une quelconque utilité dans la présente aventure.

PIÈCE 2 : un second débarras rempli essentiellement de meubles cassés qui étaient sans doute destinés à être débités pour servir de bois de chauffage.

PIÈCE 3 : un vestiaire dans lequel on peut encore trouver des pardessus, des bottes en caoutchouc, des chapeaux et des parapluies. Plusieurs sacs de charbon ont été entreposés ici. Un jet d'Idée réussi fait remarquer que la porte latérale est fermée par deux serrures et trois verrous.

PIÈCE 4 : le salon meublé d'une façon conventionnelle : un poste de radio, un sofa, des chaises rembourrées et des étagères couvertes de bibelots. Un jet réussi en Idée fait remarquer la présence d'une profusion inhabituelle de croix, portraits de la Vierge et autres objets pieux.

PIÈCE 5 : la salle à manger qui contient une longue table en acajou, un placard encastré et sept chaises. Trois couverts sont placés autour d'une soupière contenant une substance nauséabonde qui semble avoir été de la soupe au riz.

PIÈCE 6 : une cuisine tout à fait classique, avec glacière, cuisinière à bois et petit garde-manger. Certains aliments sont encore mangeables : viande et soupe en boîte, riz, paquets de pâtes et quelques bouteilles de vin. Diverses denrées ont apparemment été dévorées par les rats, si on en juge par les traces visibles par terre.

Premier étage

PIÈCE 1 : une chambre ordinaire qui devait être occupée par Vittorio et Gabriela Macario. Elle contient un lit double et une bibliothèque, ainsi que plusieurs croix. Un rosaire et un bréviaire sont posés sur une table de chevet.

PIÈCE 2 : la chambre des enfants : deux petits lits, des jouets, des armoires et des images représentants des avions et des cow-boys.

PIÈCE 3 : elle contient un cadre de lit et un sommier à ressorts, ainsi qu'une armoire vide. Bien qu'elle n'ait pas été occupée, cette pièce ressemble tout à fait aux deux autres. C'était jadis la chambre du vieux Corbitt. Il y a passé tellement de temps que son aura psychique imprègne encore cet endroit et il peut y déclencher certaines manifestations. Quand cela se produit, une odeur nauséabonde se répand dans la pièce : un signe caractéristique du Mythe.

- Corbitt peut faire retentir un martèlement sourd perceptible dans toute la maison.
- Il peut faire apparaître du sang (fourni par les rats) sur le sol, le plafond ou les murs.
- Il peut produire des bruits de grattements sur la porte ou la fenêtre.
- Il peut propulser le lit suffisamment vite pour qu'il heurte violemment toute personne se trouvant dans la chambre.

Au départ, Corbitt reste discret. Mais si les investigateurs paraissent déterminés à percer les secrets de la maison, il tente de les convaincre que cette pièce est au centre de toutes les manifestations surnaturelles, en produisant des martèlements et en faisant apparaître des mares de sang.

Si un investigateur reste sceptique, il l'incite à aller dans la chambre pour le tuer. Il attire d'abord son attention par des grattements à la fenêtre, puis il projette le lit à travers la vitre. Les coupures dues au verre cassé et à la chute font perdre 2D6 points de Vie à l'imprudent.

PIÈCE 4 : un lavabo, une baignoire et des toilettes avec une chasse d'eau suspendue. Des serviettes et divers objets indiquent que cette salle de bains était utilisée par quatre personnes. Une mare d'eau brunâtre, alimentée par un robinet qui fuit, stagne au fond de la baignoire.

La cave

PIÈCE 1 : la porte donnant sur la cave est équipée d'une serrure et de trois loquets qui ne peuvent être ouverts que du rez-de-chaussée. Un escalier branlant descend jusqu'à un grand débarras. Les marches sont en très mauvais état et Corbitt a coupé l'électricité en faisant sauter les plombs qui se trouvent dans la cuisine. Chaque investigateur qui descend ici doit réussir un jet sous 7 fois sa DEX pour ne pas tomber dans l'escalier et encaisser 1D6 points de dommages.

Toutes sortes d'objets sont éparpillés dans cette pièce : outils, bouts de tuyau, morceaux de poutre, clous, vis, etc. Les murs latéraux sont en briques, alors que le mur du fond (3) est en bois, comme les parois du réduit installé sous l'escalier (2).

LE COUTEAU VOLANT : Si un investigateur fouille dans ce fatras et réussit un Trouver Objet Caché, il découvre un vieux couteau ouvragé dont la lame est recouverte d'une épaisse couche de rouille : une dague magique. En fait de "rouille", il s'agit du sang séché des victimes qui ont été tuées par cette arme. Corbitt est capable de faire flotter le couteau dans les airs et de s'en servir pour poignarder quelqu'un, au prix de 1 point de Magie par tentative (1 attaque par round). Ses chances de toucher sont alors égales à 5 fois les points de Magie dont il dispose. Comme le poignard est propulsé par magie, n'ajoutez pas le bonus aux dommages de Corbitt quand elle touche.

L'investigateur visé peut essayer de parer le couteau au moyen d'un couvercle de poubelle (chances de base : 30 %), aucun autre objet ne pouvait faire l'affaire dans cette pièce. Tous ceux qui assistent au combat perdent 1/1D4 points de Santé Mentale.

L'investigateur peut aussi tenter d'attraper le couteau au vol (il doit pour cela réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa DEX). S'il y parvient, il confronte sa FOR aux points de Magie de Corbitt sur la Table de Résistance. S'il ne l'emporte pas, le poignard se libère en se tordant violemment, lui infligeant 1 point de dommages sous la forme de coupures aux mains. Libérer l'arme de cette manière coûte à Corbitt 1 autre point de Magie.

PIÈCE 2 : une petite cave à charbon, vide. Le soupirail par lequel était entreposé ici le combustible est condamné.

PIÈCE 3 : le mur du fond est fait d'un lattis de bois. Arrachées, ces planches révèlent un étroit passage et une nouvelle paroi de bois. Une puanteur immonde émane de ce réduit où se sont installés des rats. Si les investigateurs ne

leur laissent pas la possibilité de fuir, les rats attaquent ceux qui se risquent à explorer le réduit. Ils forment alors six "hordes", à moins que vous n'en décidiez autrement. Reportez-vous au chapitre Animaux et Monstres pour résoudre le combat.

La paroi intérieure porte une inscription : "Chapelle de la Contemplation". Mais ces mots ont été gravés avec tellement de maladresse qu'il faut réussir un jet en Trouver Objet Caché pour les remarquer. Si les investigateurs percent le mur, ils se retrouvent dans la Pièce 4.

PIÈCE 4 : voici la cachette de Corbitt. Il gît, immobile et apparemment mort, sur une planche posée sur des tréteaux au milieu de la pièce. Le sol est en terre battue. Dans le coin sud-ouest, il y a une table sur laquelle des papiers froissés sont visibles. Ils tombent en poussière dès qu'on les touche. Tout ce que les investigateurs ont le temps de voir, c'est un dessin ressemblant à un thème astral. S'ils ont pensé à photographier ces documents, au Gardien de leur révéler leur véritable nature au cours d'une prochaine aventure.

Corbitt dépense 2 points de Magie pour être en mesure de se déplacer pendant 5 rounds, aussi ne se lève-t-il que s'il se sent menacé. Dans ce cas, toutes les personnes assistant à ce spectacle perdent 1/1D8 points de Santé Mentale.

Même s'il reste allongé, il est néanmoins capable de lancer des sortilèges… s'il ne l'a pas déjà fait.

Conclusion

Si les investigateurs résolvent le mystère et se débarrassent de Corbitt, le propriétaire les paie rapidement et de bon cœur. S'ils lui annoncent qu'ils n'ont rien trouvé d'anormal, il veut s'assurer de la véracité de leurs déclarations. Il passe une nuit dans la maison et il est tué par le poignard magique de Corbitt (s'il s'y trouve encore). Les investigateurs doivent alors prouver à la police que la maison est hantée pour éviter d'être arrêtés pour meurtre.

Récompenses

Si Corbitt est vaincu et détruit, chaque investigateur gagne 1D6 points de Santé Mentale.

Le mort-vivant porte une gemme noire, suspendue à son cou par une chaînette. Celui qui s'en empare gagne 1 point de POU. Mais la pierre qui contribuait aux pouvoirs de Corbitt tombe instantanément en poussière.

Les investigateurs peuvent également s'approprier le *Liber Ivonis* découvert dans les ruines de la chapelle. Utilisez les caractéristiques données dans ce chapitre pour tenir compte de son mauvais état.

Enfin, le propriétaire leur verse volontiers la somme convenue au départ.

Développements possibles

Vous n'avez certainement pas oublié le symbole peint sur les ruines de l'église et les indices prouvant que l'affaire de la secte a été étouffée. Il est fort possible que ces détails trahissent l'existence d'une vaste conspiration dont vous pouvez vous inspirer pour de futures aventures.

L'honorable Walter Corbitt

C'est une maigre créature humanoïde de 1,80 mètre, totalement nue, aux traits tirés et au nez aquilin. Sa peau desséchée a l'aspect du bois et ses grands yeux écarquillés ont un regard terrifiant. Corbitt a perdu tous ses cheveux, et ses gencives rétractées donnent l'impression qu'il a de très grandes dents. Il émane de lui une odeur douceâtre et insidieuse rappelant le blé moisi. Il sera d'autant plus effrayant si, à un moment donné, il se met à grogner, rugir et ricaner.

Corbitt ne respire pas, mais ce n'est pas un véritable vampire… ni même une créature connue. C'est seulement un sorcier sur le point de se transformer en quelque chose de totalement inhumain.

La lumière du jour le fait souffrir et elle est trop brillante pour qu'il puisse voir correctement. Elle peut même le tuer, si le Gardien le désire. Et s'il aime se repaître de sang, il est également capable de manger des carottes !

Son sortilège d'Immunisation fonctionne comme celui décrit dans le Grimoire. Les effets se manifestent chez lui ainsi : les balles et les coups ne font qu'arracher des morceaux de chair et lui donnent un aspect encore plus horrible. D'autres sorts d'Immunisation peuvent fonctionner d'une façon différente.

Sa chair, dure comme du fer, est invulnérable tant que le sort résiste. S'il encaisse plus de dommages qu'il ne possède de points d'armure, ses points de Vie diminuent ensuite normalement. Il ne peut pas guérir. S'il n'a plus de points de Vie, il tombe en poussière et disparaît à jamais.

Avec son sortilège de Domination, Corbitt est capable d'obscurcir l'esprit d'un investigateur présent dans la maison. Cela lui coûte 1 point de Magie. Confrontez son POU à celui de sa victime sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, l'investigateur visé est "ahuri" pendant 2D3 rounds de combat (notez que cette durée est différente de celle du sort décrit dans le Grimoire). Tant qu'il est dans cet état, il obéit aveuglément aux ordres télépathiques du mort-vivant. Il ne commet pas d'actes suicidaires, mais rien ne l'empêche de faire des choses dangereuses ou stupides (comme essayer d'avaler un couteau de boucher). Une fois qu'il a recouvré ses esprits, il ne se souvient de rien.

WALTER CORBITT, mort-vivant agressif

FOR 18	CON 22	TAI 11	INT 16	POU 18
DEX 7	APP 1	ÉDU 16	SAN 0	PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Dague Magique Volante points de Magie x 5 %, 1D4+2 points de dommages (pas de bd).
Griffes* 50 %, 2D3 points de dommages + bd.

** Toute personne blessée par les griffes contracte une maladie grave. Le lendemain, elle sombre dans un délire qui durera 30-CON jours. Elle ne guérit à la fin de cette période que si elle réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON. Sinon, elle perd définitivement 1D3 points de CON et recommence à délirer pendant 30-CON jours. La procédure recommence jusqu'à sa mort ou sa guérison.*

Sortilèges : Domination, Immunisation, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel.

Objet magique : une dague volante.

Compétences : Discrétion 80 %, Dissimulation 30 %, Écouter 60 %, Mentir 72 %, Mythe de Cthulhu 31 %, Tromper 64 %.

Perte de Santé Mentale : Voir ce mort-vivant bouger coûte 1/1D8 points.



À la lisière de l'obscurité

Ce scénario est prévu pour au moins quatre investigateurs. Les personnages débutants qui ne se connaissent pas auront l'opportunité de se rencontrer et de se lier d'amitié en unissant leurs forces pour combattre les forces obscures. L'aventure débute en 1928 à Arkham, dans le Massachusetts. Le Gardien est libre cependant de modifier les lieux, les dates, les noms et, d'une manière générale, tout ce qui le dérange. Il n'est pas très difficile, par exemple, d'adapter l'intrigue aux années 1890 ou à notre époque. On considère que tous les investigateurs vivent à moins d'une journée de transport d'Arkham.

Les investigateurs sont appelés au chevet d'un mourant, Rupert Merriweather, un gentilhomme d'un certain âge, rongé par le cancer. Ils sont censés faire partie de ses amis, de ses relations, de ses anciens élèves ou de ses collègues de travail. Il incombe au Gardien de déterminer la nature exacte de la relation qui les lie au vieillard, celle-ci devant justifier la confiance qu'il leur porte. Chaque investigateur reçoit — par téléphone, télégramme ou lettre — une invitation indiquant que Merriweather, qui a été admis à l'hôpital St. Mary d'Arkham, serait honoré de recevoir sa visite le lendemain, mardi, à 13 heures.

Rupert Merriweather

L'hôpital St. Mary se trouve dans le centre d'Arkham, non loin de l'Université de Miskatonic. À la réception, l'infirmière ne fait aucun problème pour indiquer la chambre que Merriweather occupe seul, au troisième étage. Lorsqu'ils arrivent, les investigateurs découvrent que la porte de la chambre est ouverte et que le vieil impotent a déjà deux visiteurs : sa femme Agnès, 62 ans, qui paraît brisée par le chagrin et son fils de 33 ans, Bertrand, dont le visage de fouine arbore une expression méprisante.

D'une voix faible déformée par la douleur, Rupert fait les présentations. Puis, après quelques civilités d'usage, il demande à sa femme et à son fils de bien vouloir sortir pour qu'il puisse rester seul avec ses amis. Une fois la porte refermée, il entreprend de leur révéler la raison pour laquelle il les a fait venir...

Un sombre secret

Il y a bien longtemps, lorsqu'il était encore à l'université, Rupert s'était, avec quelques amis étudiants, pris de passion pour l'occultisme. Conduits par un homme un peu plus âgé qu'eux nommé Marion Allen, les cinq jeunes gens avaient acheté une vieille ferme située à quelques kilomètres à l'ouest d'Arkham, dans les parages du village de Ross's Corners. C'est là, à l'abri des regards indiscrets, qu'ils entreprirent diverses recherches parapsychologiques. La dernière de leurs expériences eut cependant un résultat inattendu et fit venir une puissance maléfique inconnue. Au lieu de tenter de la chasser, les jeunes gens s'enfuirent, convaincus qu'ils étaient que la magie à laquelle ils avaient eu recourt la tiendrait confinée dans la vieille maison. Malheureusement, les effets du sortilège qui la maintient prisonnière prendront fin lorsque toutes les personnes qui ont participé au rituel seront mortes... or Rupert Merriweather est le dernier survivant du groupe, et il redoute que la chose se libère pour ravager les environs une fois qu'il sera passé de vie à trépas.

D'un geste faible, il désigne une boîte en métal posée sur la table de nuit à côté du lit. "Prenez cette boîte", dit-il d'une voix rauque. "C'est tout ce que je peux faire pour vous aider. Vous devez trouver un moyen pour renvoyer cette chose d'où elle vient. Vous devez absolument vous en occuper. Faites-le pour moi."

Aussitôt que les investigateurs ont pris possession de la boîte — avant même qu'ils aient eu le temps de l'ouvrir — le vieillard est secoué par de violents spasmes. Il se redresse dans son lit, grogne et crache un gros jet sanglant et visqueux — qui éclabousse celui qui se trouve près de la table de nuit — avant de sombrer dans le coma. Tous les investigateurs présents doivent réussir un jet de SAN s'ils ne veulent pas perdre 0/1 point de Santé Mentale. Il serait bon que quelqu'un pense à appeler un médecin...

La pièce est rapidement envahie par des internes et des infirmières, accompagnés par la femme et le fils de Merriweather. Comme ils gênent, les investigateurs sont priés de partir. Malgré tous les soins qui vont lui être dispensés, Rupert meurt dans l'heure qui suit.

Le contenu de la boîte

Les investigateurs examinent le contenu de la boîte et trouvent à l'intérieur : une enveloppe jaunie dans laquelle ont été glissés l'acte de propriété et la clé de la ferme, une petite boîte en or — manifestement de facture ancienne — en forme de sarcophage, et un mince cahier à couverture en cuir.

La boîte dorée s'ouvre facilement, mais elle est vide. Un jet réussi en Histoire ou en Archéologie permet d'identifier les inscriptions qui ornent sa surface, comme étant des hiéroglyphes égyptiens datant du Moyen Empire. En revanche, les inscriptions gravées à *l'intérieur* du couvercle sont très différentes et ne sont pas égyptiennes.

Si un investigateur connaît l'égyptien et réussit son jet de compétence, remettez-lui l'aide de jeu n° 4 qui est une traduction des hiéroglyphes. Sinon, il faut 1 semaine pour découvrir leur signification en utilisant les dictionnaires et ouvrages spécialisés de la bibliothèque de l'Université de Miskatonic, ou en demandant l'aide d'un éminent professeur de cet établissement.

Un jet réussi en Occultisme révèle que les inscriptions étranges à l'intérieur du couvercle ressemblent à des écrits attribués par certains spécialistes au peuple qui vivait sur le continent disparu de Mu, dans le Pacifique. Elles ne peuvent pas être traduites dans le cadre de ce scénario, mais — qui sait ? — les investigateurs en apprendront peut-être plus à leur sujet dans une prochaine aventure.

Le mince cahier est un journal dans lequel ont été consignées toutes les activités du groupe de la Fraternité Obscure à la vieille ferme de Boone Road. Pour plus de détails, voir ci-après.

Nous avons commencé la cérémonie comme nous l'a demandé Marion, en suivant scrupuleusement les instructions de son livre, De Vermiis Mysteriis. Un feu a été allumé dans la cheminée et nous traçons à la craie sur le sol un pentacle que nous ornons des symboles appropriés, en n'omettant pas de placer en son centre deux cierges noirs de chaque côté du morceau d'ambre dans lequel est emprisonné l'esprit. Mes compagnons s'assoient en cercle, tandis que moi – en tant que "sentinelle" chargée de la protection contre les esprits maléfiques – je m'installe à l'écart, dans un coin de la pièce.

Marion jette une poignée de poudre dans la cheminée, ce qui produit une fumée âcre et étouffe un peu les flammes qui ont pris une repoussante couleur vert brunâtre. Mes amis commencent maintenant à entonner l'incantation en latin extraite du grimoire.

Deux heures se sont presque écoulées. Je vois un filet de fumée s'élever du morceau d'ambre dont la surface semble fondre en bouillonnant. Est-ce possible? Aurions-nous enfin réussi? Je peux distinguer comme une forme...

Le jour suivant. Après avoir réglé tous les détails, nous avons fait le serment de ne jamais parler de ce qui s'est produit la nuit dernière. Nous avons trouvé des explications satisfaisantes pour justifier la mort de Robert et, dans une certaine mesure, la folie d'Harold. Le shérif a cru à notre histoire d'accident de charrette – nous avions tout prévu. Nous lui avons dit que Robert s'est brisé la nuque en tombant, et que la tête d'Harold a heurté un rocher lorsque le cheval s'est cassé une patte et a fait basculer l'attelage. Si seulement c'était bien ainsi que cela s'est passé! Nous resterons marqués à jamais par ce que nous avons vécu cette nuit.

La chose s'est matérialisée au centre du pentacle, informe et indistincte. Sa terrible voix aurait dû nous inciter à la prudence, mais nous nous sommes comportés comme des idiots. Lorsqu'elle eut fini de parler, Marion l'a aspergée avec cette fichue poudre – la Poussière d'Ibn-Ghazi, comme il l'appelle – c'est alors que nous l'avons vue.

Aucun mot ne saurait décrire cette monstruosité sans visage et ses mille bouches. Elle se dandinait et bouillonnait de sorte qu'il était impossible de la voir correctement. Son aspect était tellement terrifiant que j'en suis resté pétrifié, au point d'en laisser tomber mon crayon par terre. Cecil et Marion paraissaient aussi effarés que moi, mais Crawford parvint à pousser un cri perçant. Robert, quant à lui, se leva et – avant que nous n'ayons pu l'en empêcher – il s'est avancé comme s'il voulait embrasser notre épouvantable invité. Les bras de ce dernier, ou plutôt les appendices qui lui en tenaient lieu, s'emparèrent de notre ami et firent pivoter sa tête comme s'il avait été une simple poupée. Son corps sans vie fut ensuite projeté en arrière. Il tomba sur Harold, qui commença à hurler de façon atroce – des hurlements qui ne cessèrent même pas lorsque nous l'avons confié aux hommes du shérif.

Pourtant, tout n'était pas perdu. Marion est maintenant convaincu que si nous avions gardé notre sang-froid, nous aurions pu inverser l'incantation et ainsi renvoyer la créature dans ses domaines. Mais Crawford a paniqué et, dans son désir insensé de chasser l'entité, il a commis l'erreur d'effacer une partie du pentacle qui a aussitôt perdu toute efficacité. Libérée de l'emprise des symboles, la chose – avec un glapissement qui ne pouvait exprimer qu'une abominable satisfaction – s'est alors ruée hors de la maison en passant par une fenêtre, telle une bourrasque de couleurs mouvantes.

Marion est persuadé qu'il est encore possible de la détruire ou – tout du moins – de la faire partir, mais aucun de nous ne se sent le cran de tenter ça. Il paraîtrait que le rituel que nous avons employé lierait la chose à la maison. C'est sans doute vrai, car quand nous sommes revenus quelque temps plus tard pour récupérer nos affaires, nous l'avons entendue faire du bruit dans le grenier. Les signes protecteurs amoureusement gravés par Marion quand tout allait bien – des jours qui me semblent bien lointains désormais – sont apparemment efficaces et permettent au monstre d'accéder seulement au grenier de la maison.

Aide de Jeu n° 1 : Journal, mars 1882



Et maintenant ?

Rupert Merriweather meurt en fin d'après-midi. Les investigateurs sont libres d'agir comme ils l'entendent, mais il est vraisemblable que l'un d'entre eux voudra lire le journal du défunt. Les autres peuvent alors commencer les recherches. La Bibliothèque de Miskatonic reste ouverte le soir en semaine; si les investigateurs s'y rendent, reportez-vous à la section "Recherches par thèmes", un peu plus loin.

S'ils retournent à l'hôpital pour discuter avec la veuve et le fils, faites-leur comprendre rapidement qu'ils ne savent rien des expériences de Merriweather et qu'ils ignorent même l'existence de la ferme.

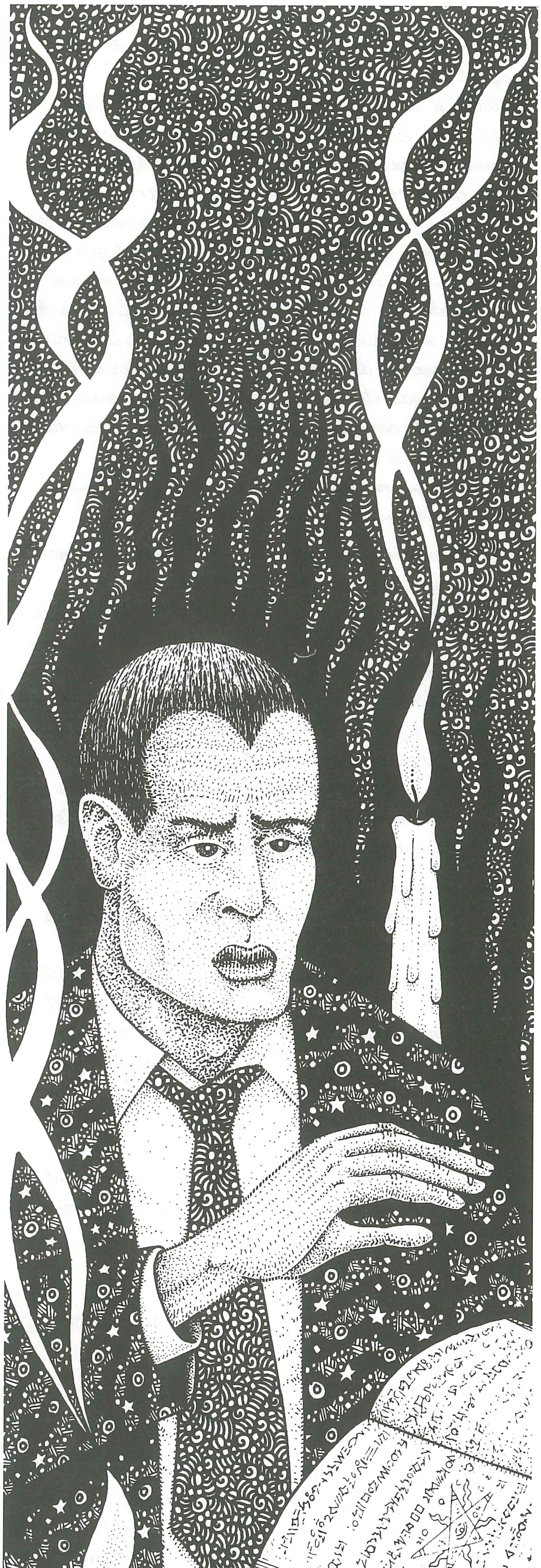
S'ils interrogent les médecins, ils leur confirment que le vieil homme a été emporté par un cancer. Bien que mortelle, cette maladie ne présentait aucun symptôme inhabituel, comme un jet réussi en Médecine permet de le vérifier.

Le fils et la veuve n'interviennent plus dans le scénario. Ils peuvent cependant être utiles au Gardien s'il a besoin d'introduire de nouveaux indices ou de motiver un peu ses joueurs. En effet, en fouillant dans les affaires de son mari, Agnès peut éventuellement découvrir des pièces à conviction susceptibles de remettre les investigateurs sur la bonne piste. Elle peut même venir en personne les apporter à la ferme. N'oubliez cependant pas qu'elle a le cœur fragile et qu'un choc violent risque de la faire succomber à une crise cardiaque.

Bertrand, le fils unique du défunt, est un individu vénal. Il peut très bien réclamer aux investigateurs le contenu de la boîte que leur a remise son père. À moins

qu'il ne décide de venir un peu plus tard à la ferme, accompagné d'un huissier, pour leur demander de vider les lieux. Les investigateurs n'ont en effet aucun droit d'être là et il ne leur sera pas facile de prouver que Rupert Merriweather leur a confié la boîte de métal avant de mourir. Il est cependant très probable que l'aventure sera résolue avant que Bertrand ait pu s'assurer le concours d'un shérif armé expulser les intrus. Une accusation de violation de propriété n'a rien de bien grave, mais les choses peuvent dégénérer si les investigateurs refusent de s'en aller ou s'en prennent à l'héritier légitime.

Au gré du Gardien, une infirmière déclare que Rupert faisait le même cauchemar toutes les nuits. La signification de ce rêve sera peut-être difficile à comprendre, mais certains éléments pourront être utiles aux investigateurs.


Le journal

Lire le journal

Doté d'une reliure "plein cuir" noire, le journal rapporte des faits qui se sont produits entre juin 1881 et mars 1882. Bien que son encre soit passée, il n'est pas nécessaire d'exécuter un jet de dés pour le comprendre et sa lecture ne prend que 4 heures. Elle coûte 1D2 points de Santé Mentale et permet d'acquérir 1% en Mythe de Cthulhu.

- Un groupe d'amis — qui s'étaient eux-mêmes surnommés "la Confrérie Obscure" par dérision — s'est réuni pour la première fois au début du printemps de 1881. Rupert Merriweather fut alors désigné comme secrétaire. La confrérie comptait six membres, dont un certain Marion Allen qui était à la fois son initiateur et son chef.

- En juin 1881, les six amis achetèrent une vieille ferme des environ de Ross's corners pour s'y livrer tranquillement à leurs expériences. Après s'être fait passer pour les membres d'une société littéraire estudiantine, ils remirent en état la vieille demeure, tandis que Marion Allen gravait des symboles protecteurs sur toutes les fenêtres et portes en bois. À l'époque, cette précaution avait eu le don d'amuser ses compagnons.

- Suivent les comptes-rendus détaillés de diverses tentatives visant à communiquer avec le monde des esprits qui ne semblent pas avoir été couronnées de succès.

- Un passage datant de février 1882 indique que Marion Allen a acquis à cette époque un petit sarcophage en or censé provenir d'Égypte. Cette boîte contenait un gros morceau d'ambre dans lequel était conservé un spécimen d'arthropode de race inconnue. Allen était très excité, car cet objet correspondait à une description qu'il avait lue dans un ouvrage de référence à la bibliothèque de l'Université de Miskatonic.

- Allen déclare qu'il a trouvé dans un autre livre — un épais grimoire en latin intitulé *De Vermiis Mysteriis* — un passage détaillant les pouvoirs attribués au sarcophage. Le petit animal conservé dans l'ambre est censé contenir un esprit amical capable de servir d'intermédiaire avec l'au-delà.

- Une date est fixée pour la cérémonie au cours de laquelle cet esprit sera invoqué : un samedi soir à la mi-mars.

- Le passage suivant constitue l'aide de jeu n° 1. Remettez-en une photocopie au joueur qui contrôle le lecteur.

- Il est ensuite fait mention des membres de Confrérie Obscure. La date de leur décès est indiquée à côté de chaque nom. Bien qu'elles ne soient pas écrites avec la même encre, ces notes ont toutes été rédigées par la même main.

Robert Menkin, mars 1882
Harold Copley, août 1882
Marion Allen, août 1883
Crawford Harris, janvier 1915
Cecil Jones, mars 1924
Rupert Merriweather...

- Une petite coupure de presse, datée d'août 1883, a été collée à côté du nom de Marion Allen. Donnez au joueur l'aide de jeu n° 2.

- Le journal se termine par un texte qui constitue l'aide de jeu n° 3. Son écriture est moins assurée et l'encre paraît relativement récente.

Recherches par thèmes

Bien qu'Arkham possède aussi une petite bibliothèque municipale, celle de l'Université de Miskatonic est bien plus réputée et mieux fournie. Seuls les étudiants et les universitaires ont le droit d'emprunter des livres, mais la bibliothèque est néanmoins accessible à tous. Ses horaires d'ouverture sont : de 8 heures à 21 heures du lundi au vendredi, et de 10 heures à 18 heures le samedi. La salle de consultation ouvre les dimanches de 13 heures à 18 heures, mais les rayonnages restent fermés et aucun ouvrage ne peut être retiré ce jour-là. La bibliothèque de l'Université de Miskatonic est immense et compte pas moins de 400 000 titres, aussi les investigateurs ont-ils tout intérêt à circonscrire leurs recherches à certains thèmes.

Histoire et égyptologie

Un jet réussi en Bibliothèque et 4 heures de recherche dans cette section permettent de trouver le livre auquel

> **MEURTRE SUR LES DOCKS**
>
> **NOUVELLE ORLEANS —** Le corps sans vie de Monsieur Marion Allen, d'Arkham dans le Massachusetts, a été découvert tôt ce matin dans le quartier des docks. Le défunt a été formellement identifié par divers témoins qui ont déclaré l'avoir vu dans le secteur la veille au soir. Bien que le vol soit sans doute le motif de l'assassinat, la police rapporte que la victime a eu la langue tranchée. Marion Allen s'était adressé aux forces de l'ordre quelques jours plus tôt parce qu'il se croyait suivi et craignait pour sa vie. Il aurait déclaré à cette occasion que ses mystérieux poursuivants convoitaient une antiquité égyptienne qui n'était plus en sa possession.

Aide de Jeu n° 2 : Article de journal, août 1883

> *Je suis terrorisé par ce que mes collègues et moi avons lâché dans la nature. Rien de bien grave ne s'est encore produit, mais quand je ne serai plus, rien ne pourra empêcher la chose d'agir à sa guise. Les morts qu'elle provoquera pèsent déjà lourdement sur ma conscience. Le seul moyen permettant de chasser cette horreur hors de notre monde se trouve encore dans cette maudite maison. Il s'agit de la traduction réalisée par Marion Allen d'un extrait de l'immonde De Vermiis Mysteriis. Je n'ai plus assez de force pour assumer moi-même cette tâche, mais je connais peut-être des gens capables de s'en charger. S'ils refusent, que Dieu me prenne en sa sainte miséricorde !*

Aide de Jeu n° 3 : Dernier texte du journal

Marion Allen fait référence dans le journal de Merriweather. Il contient un croquis et une description succincte de la boîte en or. Il y est dit qu'on sait peu de chose sur cet objet, mais que plusieurs experts s'accordent à penser qu'il aurait appartenu à un certain Nophru-Ka (ou Nephren-Ka) — que l'on connaît aussi sous le nom de "Pharaon Noir" — un prétendant au trône d'Égypte qui vécut à l'époque de la XIV[e] dynastie.

Ce sont les dieux qui auraient remis à cet homme un petit sarcophage censé abriter des esprits que Nophru-Ka pouvait appeler à tout moment à son service. En fait, la boîte contenait seulement un insecte pris dans un morceau d'ambre brut.

Pendant des années, elle resta la propriété d'une famille noble de Grande-Bretagne, mais elle fut volée lors d'un cambriolage en 1876 et personne n'en a plus entendu parler depuis. Une traduction des hiéroglyphes (voir aide de jeu n° 4) est adjointe au texte qui se contente de mentionner la présence d'inscriptions anciennes gravées sur la face interne du couvercle, sans tenter ni de les expliquer ni de les déchiffrer.

Occultisme

Quatre heures de recherche dans cette section et un jet réussi en Bibliothèque permettent de trouver un ouvrage consacré à la civilisation mythique de Mu. Une reproduction montre des bas-reliefs érodés par la mer attribués à cette culture, dont les inscriptions ressemblent à celles du petit sarcophage. Malheureusement, rien dans ce livre ne permet de connaître leur signification.

De Vermiis Mysteriis

Le catalogue indique que la bibliothèque possède un exemplaire de cet ouvrage, qui est conservé dans une salle réservée aux livres rares située au premier étage. Le bibliothécaire déclare que pour le consulter, il est impératif d'obtenir l'autorisation de son chef, le vieux docteur Henry Armitage.

Des questions supplémentaires permettent d'apprendre que Armitage travaille dans son bureau tous les

> "Chercheur de sagesse, Serviteur [Fils] de Yugr [Yoag] Setheth, Libérateur du peuple [des esclaves] de l'eau, Porteur des esprits de Nar-Loth-hotep, enfant de Toth, Chercheur de Sagesse."

Aide de Jeu n° 4 : Traduction des hiéroglyphes



matins et qu'il se consacre actuellement à l'étude de certains livres interdits.

Comme il vient juste de découvrir la menace représentée par le Mythe de Cthulhu et qu'il ne la comprend pas encore très bien, Armitage décourage ses visiteurs de lire cet ouvrage. Pour obtenir son autorisation, il faut produire de solides lettres de recommandation, Armitage étant absolument insensible aux tentatives de corruption, ainsi qu'aux jets en Marchandage, Crédit, Baratin ou Persuasion. Au Gardien de décider si les investigateurs peuvent avoir accès aux livres du Mythe conservés à la bibliothèque. Quoi qu'il advienne, comme les événements le démontreront, ils apprendront tout ce qu'ils doivent savoir à la ferme…

Journaux

Les investigateurs peuvent vouloir consulter les archives du sous-sol, où sont conservés les vieux journaux. Il faut à peu près 1 heure pour éplucher les numéros d'une année de l'*Arkham Gazette*, de l'*Arkham Advertiser* ou de tout autre quotidien. Un jet réussi en Bibliothèque permet de découvrir des articles datés de mars 1882, rapportant l'histoire de l'accident de charrette qui a coûté la vie à un jeune étudiant et en a traumatisé un autre. Rupert Merriweather et ses compagnons sont cités nommément.

Ross's Corners

Une fois leurs recherches achevées, les investigateurs auront probablement envie de visiter la ferme. Pour s'y rendre, il leur faut traverser Ross's Corners, un hameau situé quelques kilomètres à l'ouest d'Arkham. S'ils n'ont pas d'automobile, ils peuvent prendre le bus de la ligne Arkham-Worcester qui passe par ce village; le trajet leur coûte 80 cents. À l'aller, le bus arrive à Ross's Corners peu après 10 heures, au retour il passe à 14 heures.

Cette minuscule agglomération est composée de quelques bâtisses décrépies qui attestent que l'endroit a dû connaître des temps plus prospères. Seules une quarantaine de personnes vivent encore ici. La communauté s'est organisée autour de l'église et d'un unique magasin général qui tient lieu à la fois de bazar, de station service, de bureau de poste et de crémerie.

Si les investigateurs font une halte pour acheter des fournitures ou demander leur chemin, ils ont la possibilité d'engager la conversation avec des autochtones. Tous se montrent austères, antipathiques et suspicieux. Un jet réussi en Psychologie permet de déterminer que leur attitude va bien audelà de la retenue proverbiale des Yankees.

Si les investigateurs sont bien habillés et se comportent comme des gens respectables, leurs interlocuteurs se montrent un peu plus aimables. Demandez aux joueurs de désigner les investigateurs qui seront les porte-parole. S'ils savent faire preuve d'humour, tout en restant convenables et en s'attirant les bonnes grâces des villageois par quelques jets réussis en Baratin ou en Crédit, ils ont la possibilité d'en savoir plus.

S'ils parlent de la vieille ferme, ils apprennent que les enfants de la région la croient hantée. Ma Peters, la propriétaire du magasin général, ne prête aucun crédit à ces histoires et indiquera que les taxes ont toujours été acquittées pour cette propriété. La ferme appartient depuis des années à un certain M. Merriweather d'Arkham qui ne s'est jamais soucié de l'exploiter (les gens de la campagne s'intéressent toujours à ce genre de détail).

Si vous jugez que les investigateurs lui font une bonne impression, Ma Peters leur confie également que, la nuit dernière, l'épouse d'un fermier des environs a disparu. Elle était sortie vérifier que la grange était bien fermée et personne ne l'a revue depuis.

"Si on vous regarde d'un drôle d'œil aujourd'hui, c'est à cause de ça. Les gens se méfient un tantinet des étrangers maintenant. N'y faites pas attention."

Boone Road est facile à repérer, c'est une route qui part du village vers le nord. La vieille ferme se trouve dans cette direction. Si les investigateurs sont arrivés en bus, ils peuvent proposer à un paysan de le payer pour les y conduire en charrette. Nul doute qu'il sera étonné de recevoir de l'argent pour un trajet de deux kilomètres ! Sinon, les investigateurs en sont quittes pour un peu de marche à pied.

La ferme

La vieille bâtisse se dresse au sommet d'une colline et elle est visible de la route qui passe à une centaine de mètres à l'est. C'est une maison carrée typique du début du XVIIIe siècle, avec son toit pointu et ses fenêtres aux volets branlants. À part un rez-de-chaussée divisé en deux pièces (celle du fond contient une imposante cheminée de brique), elle n'a qu'un grenier et une cave. Le toit est un peu affaissé, mais la charpente paraît en assez bon état.

Des symboles étranges ont été gravés sur les linteaux de toutes les portes et fenêtres. Un jet réussi en Occultisme permet de les identifier comme des signes protégeant contre les esprits de l'au-delà qui sont efficaces aussi longtemps qu'ils restent en place. En effet, si on les sciait pour les emmener loin de la maison, ils seraient inutiles sans le rituel que seul le défunt Marion Allen connaissait.

La clé qui était jointe à l'acte de propriété ouvre sans problème la porte de devant. La porte de derrière, quant à elle, n'est pas verrouillée et baille légèrement.

Inspectez les buissons autour de la maison et réussir un jet en Trouver Objet Caché permet de découvrir, au milieu des herbes folles un raton laveur, tué récemment. En retournant cette carcasse (elle pèse à peine 10 kg), il est facile de déterminer la cause de la mort : le poitrail de l'animal porte une large trace de morsure entourée de sang coagulé. Un examen plus approfondi et un jet en Médecine ou en Histoire Naturelle révèlent que ses côtes ont été arrachées avant que son cœur soit dévoré. Ce pourrait très bien être là l'œuvre d'un renard, mais les investigateurs devraient éprouver un certain malaise en notant la netteté des contours de la blessure.

La pièce de devant

À l'intérieur de la maison, la première pièce est d'une saleté repoussante et ne paraît pas avoir été visitée depuis longtemps. Une épaisse couche de poussière recouvre des étagères vides et le sol est jonché de feuilles mortes et de détritus. Le parquet en mauvais état présente des traces d'humidité dues à des infiltrations d'eau. Un vieux sofa et des fauteuils assortis ont été dévorés par la moisissure.

C'est sans doute ce qui explique l'odeur douceâtre qui règne ici.

À ce stade, faites secrètement des jets en Écouter pour chacun des investigateurs. Un succès indique que le personnage concerné perçoit un bruit étouffé provenant du sous-sol.

La pièce de derrière

Près de l'entrée de cette pièce, une ouverture étroite dans le plancher révèle un escalier descendant à la cave. Une trappe dans le plafond permet d'accéder au grenier ; son encadrement est orné des mêmes symboles occultes que les portes et fenêtres de la maison. La porte donnant sur l'arrière de la demeure est légèrement entrouverte. Une grande cheminée en brique rouge se dresse contre un mur.

Cette pièce a manifestement été occupée récemment. La poussière a été dérangée par endroits et des empreintes de pas sont nettement visibles sur le sol. L'âtre contient encore les restes d'un feu qui ne doit pas être très ancien. Une épaisse couverture en laine gît à côté de la cheminée, ainsi qu'une boîte de porc aux haricots qui contient encore des traces de sauce.

Il y a aussi une pochette d'allumettes à moitié vide, un ouvre-boîte, un couteau à cran d'arrêt émoussé, une cuiller sale, un bout de chandelle et des photographies froissées de jolies jeunes femmes découpées dans des magazines. Le Gardien peut demander un jet d'Idée pour que les investigateurs en concluent qu'au moins un clochard a séjourné ici dernièrement.

Sur une haute étagère, on peut trouver des objets mentionnés dans le journal de la Confrérie Obscure rédigé par Merriweather : une vieille boîte à cigares et une mince liasse de feuilles de papier jaunies.

La boîte à cigares

L'étiquette collée sur le couvercle est tellement abîmée et décolorée, qu'il faut être un fumeur de cigares ou réussir un jet en Histoire pour deviner qu'il s'agit d'une marque en vogue dans les années 1880.

À l'intérieur de la boîte, il y a un petit cylindre en métal contenant une épaisse poudre brunâtre et un petit coffret en bois à couvercle coulissant renfermant une petite quantité d'une substance argentée ressemblant à du talc. Un jet réussi en Chimie permet de déterminer que la poudre brune est essentiellement composée de souffre et d'oxyde de cuivre.

En revanche, le talc argenté défie toute analyse, même si on le confie à un laboratoire spécialisé. Il adhère à la peau comme du graphite et donne l'impression d'être un peu gras, néanmoins il se lave facilement. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu permet de savoir que c'est de la Poudre d'Ibn-Ghazi, ce qu'est capable de déterminer le docteur Armitage si on lui montre le talc.

La liasse de papiers jaunis

Les papiers en question sont des notes manuscrites datées de mars 1882. Toutes les feuilles sont couvertes d'une grande écriture ornementée (celle de Marion Allen, mais les investigateurs n'auront certainement jamais le moyen d'en être sûrs) très différente des pattes de mouche de Rupert Merriweather. Il n'est nulle part fait mention de la Poudre d'Ibn-Ghazi.

Une même incantation en latin a été recopiée en six exemplaires : un pour chaque membre de la confrérie.

Trois autres feuilles précisent que cette incantation provient d'un ouvrage intitulé *De Vermiis Mysteriis*, un livre écrit en 1542 par un certain Ludwig Prinn dont l'histoire est détaillée. Suivent des indications sur la manière dont doit être employée la formule en latin pour "libérer l'esprit prisonnier de l'ambre antique".

La dixième feuille décrit le pentacle et les symboles qui doivent être tracés autour. La composition de certaines substances à jeter dans le feu est également fournie.

Les trois dernières feuilles détaillent le rituel. Il est indiqué que l'esprit peut être chassé si on entonne l'incantation à l'envers, pourvu que l'on respecte exactement la procédure employée pour le faire venir. La cérémonie en question doit se tenir à minuit et durer 2 heures.

Bien que ce rituel puisse être exécuté par une seule personne, Prinn conseille l'emploi de plusieurs chanteurs, afin qu'ils puissent se reposer à tour de rôle sans nuire à l'efficacité du sortilège. Si l'incantation est répétée sans interruption par au moins une personne pendant deux heures, l'esprit ne peut que succomber. Mais si le chant s'arrête, ne serait-ce qu'un très court instant, l'échec est assuré et il faut recommencer le rituel la nuit suivante.

Prinn suggère également que pendant toute la cérémonie une "sentinelle monte la garde de façon à ce que les sorciers ne soient pas dérangés par les agissements des esprits maléfiques."

La cave

À ce moment de la partie, le Gardien procède secrètement à des jets en Écouter pour le compte des investigateurs. Les bruits du sous-sol sont le fait d'un dénommé Red Jack, un vagabond.

Red Jack (ou Red Jake), un gaillard plutôt sympathique d'ordinaire, a commis l'erreur de vouloir passer une nuit à la ferme. Il a été tiré de son sommeil par des bruits et des odeurs étranges provenant du grenier. Cédant à la panique, il s'est aussitôt enfui en abandonnant derrière lui ses maigres possessions. Cela ne l'a pas empêché d'être assailli — et presque tué — par l'esprit maléfique qui hante la maison.

Il s'en est fallu de peu qu'il y passe. Le monstre affamé s'est ensuite rabattu sur la femme d'un fermier, qu'il a enlevée avant de lui arracher le cœur (son corps désarticulé gît maintenant dans les bois). Jack, quant à lui, a passé la nuit à grelotter dans la forêt.

Le vagabond était revenu discrètement récupérer ses affaires, lorsqu'il fut interrompu par l'arrivée des investigateurs. Il se cache maintenant dans l'obscurité de la cave. Rendu fou par les épreuves qu'il a vécu, il est à la limite de la paranoïa. Si on ne le dérange pas, il attend la nuit pour monter l'escalier et filer par la porte de derrière pour aller se réfugier dans les bois. À moins d'y être contraint et forcé, il ne reviendra pas ici.

En revanche, si quelqu'un descend à la cave, Jake jaillit de l'ombre et l'attaque par surprise avec un vieux pied de table. Si l'investigateur concerné réussit un jet en Trouver Objet Caché, il repère le vagabond avant qu'il le frappe et celui-ci ne bénéficie alors pas de l'effet de surprise. Néanmoins, s'il est touché, il encaisse des dommages correspondant à un gourdin léger et reste sonné suffisamment longtemps pour que Jack gravisse l'escalier. Le vagabond ne recherche pas l'affrontement, il veut juste fuir et il est prêt pour cela à se battre contre tous ceux qui se mettront en travers de son chemin.



RED JAKE, clochard terrorisé

FOR 15	CON 14	TAI 15	INT 11	POU 10
DEX 12	APP 8	ÉDU 6	SAN 42	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 points de dommages + bd.
Pied de Table 55 %, 1D8 points de dommages + bd.

Compétences : Charpente 40 %, Discrétion 55 %, Écouter 55 %, Esquiver 55 %, Grimper 75 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Sauter 65 %, Se Cacher 75 %.

Si les investigateurs parviennent à maîtriser le clochard, il se met à bredouiller des phrases incohérentes. Un jet réussi en Psychanalyse le calme assez longtemps pour qu'il soit possible de lui soutirer quelques informations fragmentaires. Au Gardien de déterminer la teneur de ses déclarations.

Si les investigateurs ramènent leur prisonnier à Ross's Corners et le conduisent à Pa Peters, le Juge de Paix, celui-ci le remet entre les mains de la police d'État qui l'emprisonne à Salem en tant que principal suspect dans l'affaire de la disparition de la femme du fermier. Il bénéficiera certainement d'un non-lieu, mais entre-temps les investigateurs se verront traités avec un respect accru par les villageois.

Si Red Jake réussit à s'échapper, il meurt la nuit suivante, deuxième victime de la terrifiante créature qui vit dans le grenier. Il pourra éventuellement revenir d'entre les morts par la suite, pour rendre une petite visite surprise aux investigateurs.

Le Rôdeur dans le grenier

La chose qui réside dans le grenier attend en silence. Elle se contente d'écouter les intrus en bas, pour deviner leurs intentions et évaluer leur force. Après avoir vécu pendant quarante ans dans la vieille demeure, elle s'y sent un peu chez elle, aussi emploie-t-elle toute son intelligence et sa ruse pour rester ici.

Bien qu'elle prenne bien garde de ne faire aucun bruit, les investigateurs auront peut-être envie de jeter un coup d'œil dans le grenier. Il leur faut pour cela employer un escabeau ou se faire la courte échelle. La trappe étant coincée avec une FOR de 12, il est nécessaire de réussir un jet sur la Table de Résistance pour l'ouvrir.

Le Rôdeur attend qu'un imprudent passe la tête par l'ouverture. À ce moment-là, tout en poussant un effroyable grondement, il tente de se saisir de lui. Comme il est quasiment invisible, même une lampe torche ne révèle pas grand-chose de son apparence. Toutefois, il est possible de l'entendre piétiner le plancher du grenier quand il s'approche, et un jet réussi en Esquiver permet de se soustraire à son attaque en se laissant tomber en arrière. La chute inflige 1D3 points de dommages, mais c'est toujours mieux que les griffes du monstre.

Que l'attaque réussisse ou non, la trappe se referme avec un violent claquement et on entend alors un concert de grognements et de halètements provenant du grenier. Toutes les personnes présentes perdent 1/1D2 points de Santé Mentale.

S'il rate son Esquive, l'investigateur encaisse les dommages causés par l'attaque du monstre avant de retomber sur le sol en contrebas, ce qui lui inflige 1D3 points de dégâts supplémentaires. Toutes les personnes présentes perdent dans ce cas 1/1D3 points de Santé Mentale. La malheureuse victime, si elle survit, a la tête et le visage profondément lacérés, ce qui diminue son APP de 1D6 points.

Si elle succombe lors de l'attaque, cela signifie que les griffes du monstre se sont plantées dans son crâne. Le Rôdeur hisse alors son corps inerte pour dévorer son cœur, avant de rejeter son cadavre au rez-de-chaussée. Les témoins de cette scène perdent 1/1D6 points de Santé Mentale. Attention : certains investigateurs risquant à tout moment de succomber à une folie à durée indéterminée, il est primordial que vous comptabilisiez minutieusement les points de Santé Mentale perdus par chacun.

À propos du Rôdeur

Cette créature, quasi-immatérielle, issue d'une autre dimension est pratiquement invisible. Bien que qu'elle ne soit plus prisonnière de la maison, elle considère un peu le grenier comme sa tanière. Et si la lumière ne peut pas véritablement la blesser, elle la fait néanmoins souffrir, aussi préfère-t-elle se réfugier dans l'obscurité.

Cette entité est invulnérable aux armes physiques, mais les sortilèges qui absorbent le POU l'affectent normalement. Ni le feu ni l'électricité ni les acides ne lui font le moindre mal. Elle devient visible et revêt une forme semi-solide, si l'on projette sur elle de la Poudre d'Ibn-Ghazi. Elle prend un véritable plaisir à se repaître du cœur d'animaux à sang chaud. Si les investigateurs visitent le grenier, ils constatent qu'il est rempli de squelettes et de cadavres putréfiés de ratons laveurs, d'opossums, d'oiseaux et d'autres petits animaux qui ont eu le tort de s'introduire ici.

LE RÔDEUR DANS LE GRENIER,
créature presque invisible

FOR 20	CON 18	TAI 17	INT 12	POU 20
DEX 18	Déplacement 12			PV 18

Bonus aux dommages : +1D6.

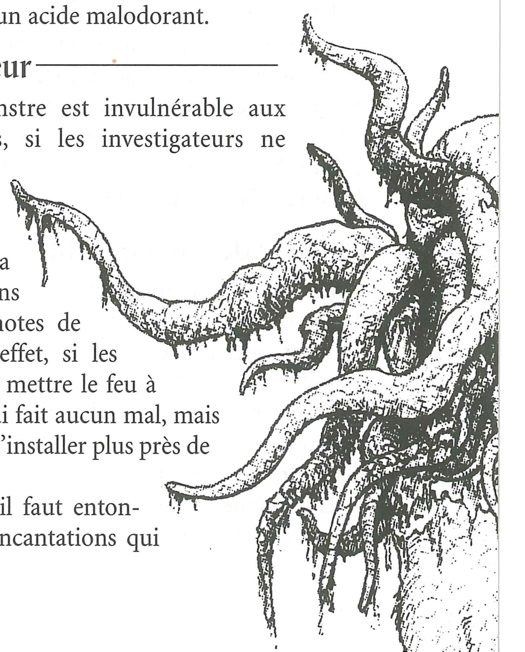
Armes : Griffes* (2) 70 %, 1D8 points de dommages + bd.
** Une attaque par round.*

Aptitudes spéciales : peut animer et contrôler un cadavre ; traverse sans efforts n'importe quelle barrière matérielle ; produit un acide malodorant.

Chasser le Rôdeur

Comme ce monstre est invulnérable aux attaques physiques, si les investigateurs ne connaissent pas déjà quelques sortilèges, ils vont devoir suivre à la lettre les indications données dans les notes de Marion Allen. En effet, si les joueurs décident de mettre le feu à la maison, cela ne lui fait aucun mal, mais risque de l'inciter à s'installer plus près de Ross's Corners.

Pour le chasser, il faut entonner, à minuit, des incantations qui



dureront deux heures, après avoir tracé un pentacle et jeté dans le feu un peu de la substance brunâtre découverte dans la boîte à cigares. Il est conseillé dans les notes d'Allen qu'au moins une personne reste en retrait pour être en mesure de repousser les esprits mauvais que le rituel pourrait attirer. Les investigateurs sont toutefois libres d'agir comme ils l'entendent.

Les chanteurs peuvent s'arrêter à tour de rôle pour reprendre leur souffle, mais il faut toujours qu'une personne au moins poursuive les incantations. Chaque investigateur qui participe à la cérémonie sacrifie 2 points de Magie toutes les demi-heures ; si l'un d'entre eux perd tous ses points pour une raison quelconque, il s'évanouit. Attention : la formule en latin doit être psalmodiée à l'envers.

Au crépuscule, bien avant que les investigateurs commencent le rituel, la créature quitte la maison en produisant un étrange sifflement qui se répercute dans toute la maison et dans les bois avoisinants. Il n'est pas nécessaire de faire un jet de dés pour l'entendre partir. Tout investigateur qui se trouve à l'extérieur à ce moment-là aperçoit une forme indistincte se déplaçant dans les airs… ce qui lui fait perdre 0/1D3 points de Santé Mentale. Le Rôdeur peut facilement se débarrasser d'un ou deux observateurs, mais depuis la nuit précédente il a une idée fixe : retrouver et tuer le vagabond qui lui a échappé…

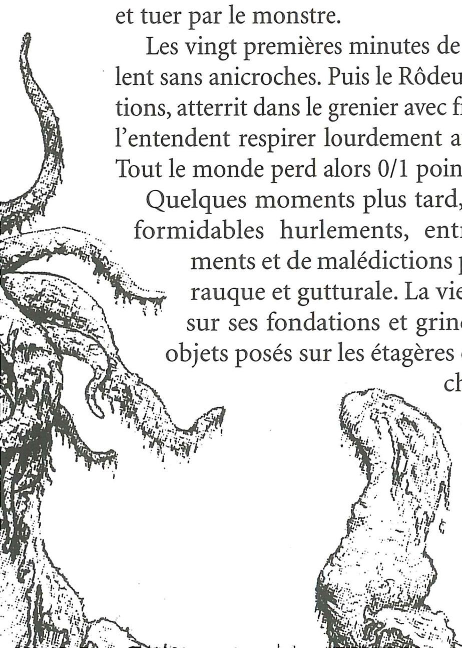
Et si l'homme s'est déjà enfui de ma maison, il y parvient pleinement. Le clochard connaît une fin horrible vers 22 heures. Les investigateurs qui réussissent des jets en Écouter entendent des hurlements dans le lointain, mais qui cessent trop vite pour qu'ils aient le temps d'intervenir.

La cérémonie

Une fois que la cérémonie a débuté, le Rôdeur revient à la ferme car il a pleinement conscience des intentions des investigateurs. Comme il ne peut pas pénétrer dans les pièces protégées par les symboles d'Allen, il se glisse dans le grenier et entame une véritable guerre psychologique visant à perturber le rituel. La Santé Mentale des investigateurs est mise à rude épreuve et ils peuvent succomber à des folies temporaires ou à durée indéterminée, or les investigateurs pris de démence ne peuvent pas poursuivre les incantations… Quoi qu'il en soit, toute personne qui sort de la maison a de grandes chances de se faire attaquer et tuer par le monstre.

Les vingt premières minutes de la cérémonie se déroulent sans anicroches. Puis le Rôdeur, attiré par les incantations, atterrit dans le grenier avec fracas. Les investigateurs l'entendent respirer lourdement au-dessus de leurs têtes. Tout le monde perd alors 0/1 point de Santé Mentale.

Quelques moments plus tard, la créature pousse de formidables hurlements, entrecoupés de grognements et de malédictions prononcées d'une voix rauque et gutturale. La vieille bâtisse est secouée sur ses fondations et grince de toutes parts. Les objets posés sur les étagères et sur le manteau de la cheminée tombent à terre et roulent sur le plancher. Tout le monde perd 1/1D3 points de Santé Mentale.



Le vacarme se poursuit pendant une demi-heure, avant qu'une horrible puanteur émane du grenier. Une substance visqueuse traverse alors le plafond et commence à se répandre le long des murs. Demandez des jets de Chance. Les investigateurs qui ratent ce tirage sont aspergés par cet acide extraterrestre qui leur inflige 1D2 points de dommages sous la forme de brûlures au premier et second degrés. Ils en conservent quelques cicatrices, si les joueurs le désirent.

Au commencement de la deuxième heure de rituel, le monstre se calme et les investigateurs peuvent psalmodier sans être distraits. Une demi-heure plus tard, ceux qui réussissent un jet en Écouter entendent une voix féminine appeler à l'aide depuis l'extérieur. Si un investigateur regarde par une fenêtre, il aperçoit une forme qui rampe péniblement dans les herbes hautes à une cinquantaine de mètres de la maison. Un jet en Trouver Objet Caché ou le rayon d'une lampe torche révèle qu'il s'agit d'une femme d'âge moyen, manifestement blessée. À un moment donné, elle relèvera la tête pour appeler en direction de la ferme, montrant ainsi un visage maculé de sang.

Cette femme s'appelle Maggie McPhirter ; c'est elle qui a disparu la veille au soir. Elle est morte depuis 24 heures, le cœur dévoré par la chose qui vit dans le grenier. Le monstre a dépensé 5 points de Magie pour animer son corps dans le but de perturber la cérémonie. Quiconque sort lui porter secours et attaqué par le cadavre de Maggie ou — si le Gardien souhaite faire preuve de cruauté — par le Rôdeur lui-même.

Il est tout à fait possible que le monstre anime également le corps de Red Jake pour qu'il se jette sur la personne qui veut aider la malheureuse. Si les morts-vivants ne parviennent pas à faire sortir les investigateurs, ils se lancent à l'assaut de la maison. Ils tambourinent sur les portes et les fenêtres en hurlant. Malgré leur aspect effrayant, ils ne sont pas trop difficiles à mettre hors d'état de nuire, d'autant que les symboles protecteurs leur interdisent d'entrer. À bien des égards, considérez-les comme des zombies classiques. Leur apparence horrifiante constitue sans aucun doute leur arme la plus redoutable. En revanche, toute personne qui détruit un de ces morts-vivants gagne 1D6+1 points de Santé Mentale.

Mme MCPHIRTER, cadavre animé par le Rôdeur

FOR 11	CON 4	TAI 10	INT 0	POU 1
DEX 3	Déplacement 5			PV 7

Bonus aux dommages : aucun.

Armes : Morsures et griffures 65 %, 1D6 points de dommages, pas de bd.

Perte de Santé Mentale : 1/1D6.

RED JAKE, cadavre animé par le Rôdeur

FOR 11	CON 4	TAI 15	INT 0	POU 1
DEX 5	Déplacement 5			PV 10

Bonus aux dommages : +1D4.

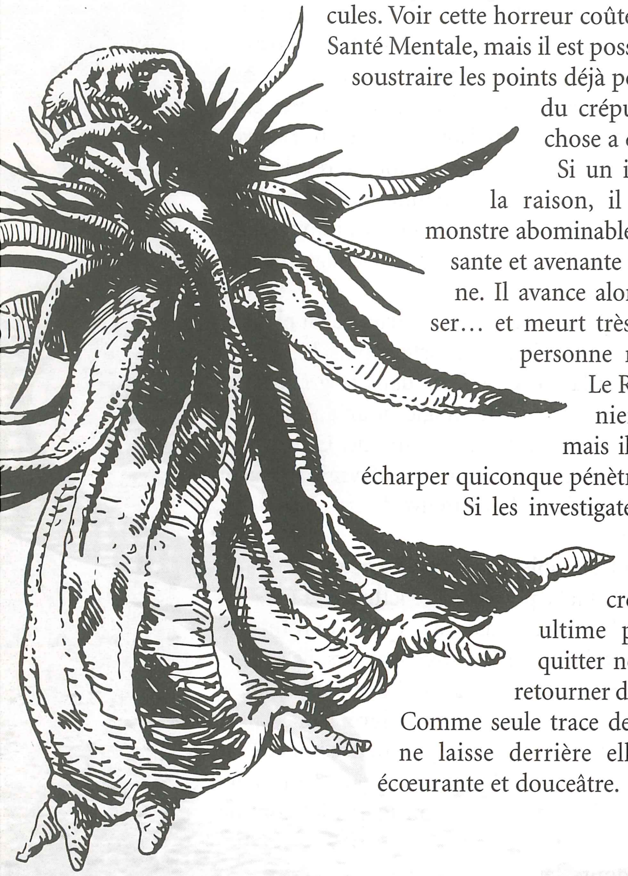
Armes : Morsures et griffures 65 %, 1D6 points de dommages + bd.

Perte de Santé Mentale : 1/1D6.



La chose fait son apparition

Approximativement cinq minutes avant la fin de la cérémonie, une volute de fumée descend du plafond en tourbillonnant et se dirige vers le centre du pentacle dessiné sur le sol. C'est ainsi que la créature du grenier se révèle aux yeux des investigateurs. Quatre minutes d'incantations suffisent désormais à la renvoyer dans son univers d'origine. Tandis qu'elle commence à se condenser au milieu du pentacle, elle devient partiellement visible : une épouvantable forme agitée de soubresauts tout en griffes, gueules béantes et longs tentacules. Voir cette horreur coûte 1/1D8 points de Santé Mentale, mais il est possible, cette fois, de soustraire les points déjà perdus au moment du crépuscule, lorsque la chose a quitté la maison.



Si un investigateur perd la raison, il ne voit pas un monstre abominable, mais une séduisante et avenante silhouette humaine. Il avance alors pour l'embrasser... et meurt très certainement, si personne ne l'en empêche.

Le Rôdeur est prisonnier du pentacle, mais il peut néanmoins écharper quiconque pénètre à l'intérieur.

Si les investigateurs réussissent à mener le rituel à son terme, la créature pousse une ultime plainte avant de quitter notre monde et de retourner dans sa dimension. Comme seule trace de sa présence, elle ne laisse derrière elle qu'une odeur écœurante et douceâtre.

Conclusion

Si la créature est bannie, tous les investigateurs reçoivent 1D10+1 points de Santé Mentale en récompense de leurs efforts. En revanche, s'ils ont échoué, ils perdent 1/1D4 points de Santé Mentale au cours de la semaine suivante en apprenant que le monstre a fait trois nouvelles victimes avant de s'en aller ailleurs.

Et ensuite ?

Les investigateurs n'en ont pas forcément encore fini avec cette histoire. Si Bertrand Merriweather leur a causé quelques ennuis en début d'aventure, croyez-vous qu'il en restera là ? Sauront-ils trouver des explications satisfaisantes à proposer au shérif quand on découvrira des cadavres mutilés aux abords de la ferme ?

Rupert les a-t-il mentionnés dans son testament ? Il les considérait comme des gens dignes de confiance et peut-être a-t-il prévu de leur léguer une partie de ses biens.

Que signifient les mystérieux symboles à l'intérieur du sarcophage d'or ? Il est possible que le grimoire du Mythe intitulé *Les Tablettes de Zanthu* — qui est censé raconter l'histoire du continent de Mu — contienne assez d'informations pour qu'il soit possible de traduire partiellement ces inscriptions sans doute très importantes.

Qui a assassiné Marion Allen à la Nouvelle Orléans ? Étaient-ce des fanatiques qui convoitaient le sarcophage de Nophru-Ka ? Peut-être apprendront-ils qu'il se trouve maintenant entre les mains des investigateurs. Si ces derniers mènent une petite enquête, ils découvrent qu'Allen a brièvement fait partie de la Chapelle de la Contemplation de Boston avant de se rendre à la Nouvelle Orléans.

Et ont-ils pensé à leurs obligations professionnelles ? Ils ont dû s'absenter pendant plusieurs jours et vont devoir trouver une histoire à raconter à leurs employeurs. Ils ne pourront certainement pas leur dire la vérité...

Je vous le dis encore, n'invoquez pas Ce que vous ne pourriez dominer ; j'entends par là aucun Esprit qui, à son Tour, peut invoquer quelque chose contre vous, contre lequel vos Stratagèmes les Plus Puissants pourraient être inopérants. Adressez-vous aux Petits, de crainte que les grands ne souhaitent pas répondre."

– Lovecraft, "L'affaire Charles Dexter Ward"

Le dément

Cette courte aventure se déroule en Nouvelle-Angleterre dans les années 20, mais il n'est pas nécessaire de changer grand-chose pour l'adapter à un autre lieu ou à une époque différente. Ainsi, par exemple, si vous la transposez dans les années 1990, arrangez-vous pour que la montagne soit battue par des vents violents et enveloppée d'un épais brouillard, afin de rendre inaccessible le site des feux. Laissez alors entendre que ces conditions météorologiques exécrables sont peut-être artificielles...

Il est très important de garder à l'esprit que les adversaires extraterrestres des investigateurs agissent toujours avec méthode et qu'ils jouissent d'une grande avance technologique. Pour sortir vainqueurs de ce scénario, ils doivent autant compter sur leurs compétences, que sur la chance ou d'éventuelles aides extérieures.

Remettez aux joueurs des photocopies des coupures de presse de la page suivante, pour qu'ils soient en mesure de tirer eux-mêmes leurs conclusions.

Aucune carte ne vous est proposée, car les distances et la topographie ne jouent pas un rôle important dans cette aventure. Le Mont Strafton, le Comté de Windham et Brattleboro sont des lieux qui existent vraiment dans le sud du Vermont. La rivière Windham — qui est également réelle — a toutefois été déplacée pour les besoins de l'intrigue.

Comme les investigateurs vont devoir voyager en automobile, vous aurez besoin de savoir exactement ce qu'ils emportent avec eux. En principe, ils ne devraient employer qu'un ou deux véhicules, aussi permettez à chacun d'emporter une valise avec ses effets personnels, plus une dizaine de kilos d'équipements divers : armes, appareils photos encombrants, etc. Ne leur accordez jamais plus, sauf quand un mystère a été clairement défini. S'ils veulent acquérir de l'équipement en cours d'aventure, encore faudra-t-il qu'ils puissent se procurer ce qu'ils cherchent. On ne trouve en effet pas grand-chose à Jenning.

Informations réservées au Gardien

Le vieil Harny Rooger passe pour être devenu complètement excentrique. Il a même, une fois, attaqué le facteur sans raison apparente. On raconte aussi que, dans sa folie, il se livre à des rituels mystérieux au sommet des collines et qu'il sacrifie des chèvres à la lueur de grands feux de bois...

Rooger, qui a toujours été de nature instable, a été contacté par un groupe de Mi-Go, les Fungi de Yuggoth. Ces extraterrestres ont l'intention de chasser ou d'exterminer les habitants de Jenning, car ils veulent exploiter en toute quiétude les gisements minéraux des collines avoisinantes. Ils essayent dans ce but d'invoquer Ithaqua, le Marcheur du Vent, pour qu'il tue tout le monde en provoquant une monstrueuse tempête de neige. Les Mi-Go se chargeront ensuite des survivants avec leurs projecteurs de brume. Voici quelques mois, ils sont parvenus à créer un passage magique au sommet du Mont Strafton de façon à ce que le Wendigo puisse se manifester dans cette région située très au sud de ses territoires habituels. Ils se livrent régulièrement, à minuit, à des rituels censés permettre la venue du Grand Ancien, mais leurs tentatives ont échoué jusqu'à présent, car ils ne possèdent que 20 % de chances d'Appeler Ithaqua.

Informations destinées aux joueurs

Les quotidiens de Boston ont récemment repris des articles parus à l'origine dans la *Gazette de Brattleboro*, faisant état d'étranges lueurs qui auraient été observées dans les parages de Jenning, une petite ville du Vermont. Le dernier rapporte également la disparition de Bartley Hodges, le correspondant local de la *Gazette*. Soupçonnant que toute cette histoire a un lien avec le Mythe, les investigateurs décident de partir dans le Vermont pour mener leur propre enquête.

La Gazette de Brattleboro

Le rédacteur en chef de la *Gazette* n'est que trop heureux de discuter de cette affaire et de la disparition de Bartley Hodges. Il sait peu de chose qui n'ait déjà été publié, sinon que Hodges — un journaliste à la retraite qui s'était installé à Jenning — est un homme de confiance. "Ce vieux Hodges aimait se promener le long du Défilé de Jenning. Peut-être bien qu'il est tombé dans la rivière — qui sait ? En tout cas, ce qui est sûr, c'est qu'il n'a dit à personne où il partait". Le rédacteur en chef montre ensuite aux investigateurs quatre articles, dont trois de la main du disparu, qui ont été publiés dans son journal (voir ci-contre). Ils diffèrent peu des chroniques parues dans les quotidiens de Boston.

La police du Comté de Windham

C'est également à Brattleboro que se trouvent les bureaux du shérif du comté. Les forces de l'ordre se refusent à toute déclaration, mais précisent néanmoins que la disparition de Bartley Hodges est traitée comme tous les cas du même genre. Les feux les intéressent uniquement parce que le disparu enquêtait sur ce sujet.

Jenning, Vermont

Jenning est une petite ville de quelques milliers d'habitants perdue dans les collines proches du Défilé de Jenning, où la branche occidentale de la rivière Windham se jette dans le fleuve Connecticut. Ses édifices, quoique pimpants et bien entretenus, sont tous vieux et de petite taille ; la bourgade n'a en effet plus connu de période prospère depuis la Guerre de Sécession.

Enquête en ville

Les seuls endroits où il soit possible de rencontrer des gens sont l'école, le magasin général et l'église. Le recours au Baratin ou à la Persuasion afin d'obtenir des renseignements sera perçu par les habitants de Jenning comme une attitude agressive et de mauvais goût. Personne ne répond à de telles sollicitations. Certains daignent toutefois



EXTRAITS DE LA GAZETTE

The Brattleboro Tattler

UN FEU SUR LE MONT STRAFTON

JENNING — Des habitants de la région de Jenning ont dit avoir aperçu dans la nuit de mardi un grand feu sur le flanc oriental du Mont Strafton. La police locale a toutefois été dans l'incapacité de retrouver des traces dudit brasier, qui semble s'être éteint de lui-même dans le courant de la nuit. Les fermiers et forestiers des alentours n'ont signalé aucun dommage.

SECOND BRASIER NOCTURNE

JENNING — Les habitants du voisinage de Jenning ont de nouveau observé un grand feu sur le flanc est du Mont Strafton dans la nuit de vendredi. La pleine lune leur a permis de situer avec plus de précision ce nouveau brasier.

DES BRUITS ÉTRANGES SUR LA MONTAGNE

JENNING — Une fois encore, on a vu des flammes sur le Mont Strafton dans la nuit de dimanche dernier. Des témoins de la région de Jenning-Wardsboro ont déclaré avoir également entendu le son d'un tambour ou des explosions se répétant à intervalles réguliers.

Malheureusement, les autorités n'ont toujours pas réussi à trouver l'endroit où a été allumé le feu.

Certains habitants, dont votre serviteur, ont bien l'intention d'occuper utilement leurs prochaines soirées. Nous devrions rapidement connaître le fin mot de cette histoire.

Avis de recherche

UN CORRESPONDANT DE LA GAZETTE A DISPARU

JENNING — Les autorités du Comté de Windham ont signalé la disparition de Bartley Hodges. Ce journaliste à la retraite — qui était notre correspondant à Jenning — n'a pas été vu depuis mardi soir et vient d'être officiellement porté disparu.

Monsieur Hodges est un homme mince et alerte de 67 ans, connu pour son esprit vif et son francparler. Il a des cheveux argentés et mesure près d'un mètre quatre-vingts.

Bartley Hodges était considéré dans la région comme un personnage sympathique et un citoyen irréprochable. La *Gazette* offre une récompense de 500 $ à toute personne susceptible de nous donner des informations sur ce qui lui est arrivé.

Aide de jeu : Articles de la Gazette de Brattleboro

conseiller aux malotrus de s'adresser à l'agent de police qui passe une fois par semaine au magasin général pour se tenir au courant des dernières rumeurs locales. Les habitants se rassemblent également une fois par mois pour discuter… si les investigateurs veulent bien attendre jusqu'à la prochaine réunion.

L'emploi de la compétence en Crédit donne de meilleurs résultats, car les gens du coin sont toujours favorablement impressionnés par les individus bien habillés arborant un air respectable, même quand ils ne sont pas de la région.

Les personnes interrogées font toutes le même genre de déclarations. Elles ont vu — ou entendu dire que quelqu'un a vu — des "choses pas naturelles" dans les collines et n'ont aucune intention d'aller se promener là-bas, "en tout pas tant qu'elles y allument des feux".

À ce stade de la conversation, un jet en Baratin ou en Persuasion permet d'en apprendre plus. Les "choses" en question ressemblent à des "crabes, grands comme des hommes, avec de petites gueules écrabouillées et rougeaudes comme si qu'elles avaient été rôties".

À propos de Bartley Hodges : "Tout le monde sait qu'les choses font des feux. Bartley le savait aussi. Il a dû s'approcher d'un peu trop près. Je parierais qu'elles ont fait griller le pauv' vieux".

Le domicile de Bartley Hodges

Un jet réussi en Crédit permet aux investigateurs de connaître l'adresse de Bartley Hodges. Le disparu habitait une petite maison en bois de quatre pièces, située non loin de la rivière. La porte d'entrée n'est pas verrouillée, comme c'est l'usage ici.

Hodges vivait seul. Les murs de sa demeure sont ornés de souvenirs de ses enquêtes passées et de portraits de son ex-femme. Même s'ils fouillent tout de fond en comble, les investigateurs ne trouvent rien d'intéressant concernant Hodges et les feux. Cet homme n'avait manifestement rien à cacher. Le seul détail un peu intrigant se trouve dans une corbeille, au dos d'une note signée du rédacteur en chef de la *Gazette*. C'est un nom griffonné au crayon de papier (un jet réussi en Trouver Objet Caché est nécessaire pour le remarquer) :

Harny Rooger

Si les investigateurs ne trouvent pas cet indice, arrangez-vous pour que quelqu'un leur dise qu'Harny Rooger est la personne qui vit le plus près de l'endroit où ont été vus les feux. Peut-être sait-il quelque chose à leur sujet.

Harny Rooger

Si les investigateurs suivent cette piste, tout le monde en ville leur dit qu'Harny est un ancien ouvrier agricole qui vit dans une baraque branlante située à six kilomètres au nord de Jenning, à l'extrémité d'une route étroite. La police est déjà allée le voir, mais le vieil homme a déclaré qu'il ne savait rien (n'oubliez pas que c'est une petite ville; tout se sait… enfin, presque!).

C'est sur le flanc est du Mont Strafton, qui culmine à près de 1400 mètres, que les feux ont été aperçus. Or cette colline se trouve à peine à trois kilomètres au nord-ouest de la bicoque en bois d'Harny. Celle-ci est entourée de quelques arpents de potager, de vignes et de verger.

Rooger est homme patibulaire et à moitié chauve, qui semble ne jamais être sorti de l'enfance. Élancé et vigoureux, il est particulièrement habile avec une hache… comme le constatent les investigateurs en le voyant couper du bois au moment de leur arrivée.

De jour, Harny se montre relativement amical, mais à l'approche de la nuit il devient de plus en plus mal à l'aise. Il ignore ce que ses "nouveaux amis" ont l'intention de faire et s'il venait à le découvrir, il se retournerait aussitôt contre eux. Comme il boit à longueur de temps un liquide translucide contenu dans une bouteille dépourvue d'étiquette, il a tendance à être de plus en plus ivre au fil de la journée. Si les investigateurs font analyser ce qu'il boit, ils apprennent que c'est de l'alcool de contrebande : un vrai tord-boyaux!

Harny répond volontiers à toutes les questions, mais nie savoir ce qui a pu arriver à Hodges.

D'une voix d'ivrogne, il profère des déclarations du genre : "Mes nouveaux potes, y-z-en savent plus que les profs de l'université." "Y peuvent faire la pluie et le beau temps." "J'ai jamais eu d'plus belles récoltes que depuis qu'y sont là." "J'ai pus d'chien… mes amis en avaient besoin pour app'ler *leur* copain. Iffka, j'crois qu'y s'appelle. Ou bien Ifkwa… Ittaw… Iffdkwa?"

Interrogé sur Bartley Hodges, Rooger secoue tristement la tête, avant d'ajouter "Pourtant j'l'avais prévenu, nom de nom".

Si les investigateurs font tout pour se rendre sympathiques, le vieil homme leur révèle que les Mi-Go sont convaincus que "l'gros machin" va bientôt venir, mais ils ne savent pas exactement quand. Il n'a aucune idée de ce qui se passera alors : "P'tête qu'y f'ra moins froid là-haut, eh ouais, ou p'têt que ça s'ra pire!"

Si un investigateur insiste pour rester jusqu'à la nuit tombée, Harny le menace avec son fusil de chasse en hurlant : "Fous-l'camp! J'ai du boulot maint'nant!" Il tient en effet à garder les faveurs des extraterrestres dont les pouvoirs l'impressionnent.

Si les investigateurs restent (qu'ils désarment Harny ou qu'ils se cachent dans les bois proches), ils ont largement le temps de se préparer comme ils l'entendent. Lorsque le soleil se couche, ils voient un Mi-Go atterrir près de la cabane (perte de 0/1D6 points de Santé Mentale). Le monstre entre pour s'entretenir d'une voix bourdonnante avec le vieil homme et lui ordonner de venir se joindre à la cérémonie de ce soir. Utilisez les caractéristiques du Mi-Go n° 2 (voir plus loin).

Si, le monstre se retrouve en présence des investigateurs, il n'attaque que s'il pense avoir affaire à seulement un ou deux adversaires. Sinon, il prend la fuite. Dans ce cas, il revient un peu plus tard avec quelques-uns uns de ses congénères et des armes pour liquider les perturbateurs.

HARNY ROOGER, 58 ans, ouvrier agricole dérangé

FOR 8	CON 13	TAI 15	INT 8	POU 10
DEX 9	APP 6	ÉDU 4	SAN 18	PV 14

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Cognée de Bûcheron 85 %, 1D8+2 points de dommages.
Fusil de Chasse cal. 20 70 %, 2D6/1D6/1D3 points de dommages.

Compétences : Artisanat (Jardinage) 60 %, Conduire une Automobile 40 %, Électricité 35 %, Histoire Naturelle 33 %, Mécanique 45 %, Se Cacher 45 %, Suivre une Piste 65 %.

La montagne

Qu'il soit prisonnier ou non, Harny fait tout pour honorer les accords qu'il a conclus avec les extraterrestres. Au crépuscule, il s'habille chaudement avant de partir en direction du Mont Strafton. Les investigateurs n'ont aucune difficulté à le suivre.

Aux abords du sommet, ils doivent toutefois réussir un jet de Discrétion pour éviter d'être repérés et attaqué par un garde mi-go.

S'ils gravissent la montagne pendant la journée et se cachent jusqu'à la nuit, chacun doit réussir un jet en Se Cacher ou Dissimulation pour ne pas être vu par les Fungi de Yuggoth arrivant à pied d'œuvre. Dans tous les cas, ces tirages sont exécutés par le Gardien, les investigateurs ne pouvant pas savoir s'ils sont correctement camouflés.

Si un bruit puissant — un coup de feu, par exemple — retentit après la tombée de la nuit, plusieurs Mi-Go viendront voir ce qui se passe au bout de 1D10 rounds de combat. Les nuits de cérémonie, trois Fungi patrouillent en permanence dans les parages.

La cérémonie

Non loin du sommet de la montagne, il y a une petite étendue dégagée, orientée au nord-est, sur laquelle est dressé un cercle de pierre. Les monolithes qui le composent font tous à peu près 1 mètre de diamètre et leur

Option pour le Gardien : Effets du froid

Cette option incite les investigateurs à mieux se préparer avant d'affronter les événements qui se déroulent sur le Mont Strafton. Elle aura aussi certainement pour conséquence d'en dissuader certains de rester à cet endroit.

À mesure que l'on gravit la pente, l'air devient de plus en plus froid. Au sommet, la température est bien en dessous de 0 °C. Si les investigateurs ne portent pas de vêtements chauds, chacun doit réussir toutes les 5 minutes un jet sous 5 fois sa CON pour ne pas encaisser 1 point de dommages dû au froid. Celui qui perd ainsi plus de la moitié de ses points de Vie, il s'évanouit. Évitez toutefois de le laisser mourir de froid, à moins que vous n'ayez de très bonnes raisons pour cela.

S'ils sont chaudement habillés, les investigateurs n'effectuent que 1 seul jet de CON par heure.



surface craquelée est recouverte d'une épaisse couche de givre.

Alors que les investigateurs attendent dans l'obscurité, 7 Fungi de Yuggoth apparaissent soudain dans le ciel (demandez des jets de SAN) et se dirigent vers le cercle de pierre. Ils sont bientôt rejoints par Harny, tandis que 3 d'entre eux partent en patrouille.

C'est alors que commencent les incantations. Elles sont déclamées d'une horrible voix bourdonnante par le chef des monstres, assisté dans cette tâche par le Mi-Go n° 5, tandis qu'Harny et les deux derniers extraterrestres entonnent en chœur les répons. Les deux maîtres de cérémonie sacrifient tous leurs points de Magie, sauf 1. Le vieil homme et les deux autres Mi-Go n'en dépensent que 1 seul en tout et pour tout. L'invocation a donc 28 % de chances de réussir. Tandis que les créatures se dandinent en baragouinant, une flamme bleuâtre commence à s'élever au milieu des monolithes et un courant d'air glacial balaye les alentours. Ce "feu" étrange est extrêmement froid, à en juger par la couche de glace qui commencent à recouvrir les pierres.

Si le sortilège réussit, un monstre grotesque et hurlant plonge du ciel en provenance du nord pour atterrir juste sur la flamme, ce qui a pour effet de l'éteindre instantanément. Il entreprend aussitôt de ravager la vallée et balaie d'un blizzard arctique et surnaturel la petite ville de Jenning. Toute la région est soumise pendant 3 jours à des températures de l'ordre de 75 °C sous 0, et d'énormes chutes de neige bloquent toutes les routes. Les investigateurs qui contemplent Ithaqua perdent 1D10/1D100 points de Santé Mentale. Harny, quant à lui, perdant probablement le peu de raison qui lui restait.

Si le rituel échoue, la flamme vacille un instant, avant de s'éteindre. Désappointés, les Fungi rappellent leurs sentinelles avant de prendre leur envol, laissant Harny rentrer seul jusqu'à sa cabane.

Les Mi-Go

Consultez leur description dans les chapitres consacrés aux Créatures et aux Technologies Extraterrestres. Tous les Mi-Go de cette aventure sont équipés de morceaux de métal biscornus ressemblant à des branches d'arbre métallisées et qui sont, en fait, des armes. Les monstres n° 1, 5 et 7, sont en outre drapés dans d'étranges résilles visqueuses qui leur confèrent 8 points d'armure contre toutes les attaques.

SEPT MI-GO IMPITOYABLES

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PV*
N° 1*	10	14	14	22	13	14
N° 2	11	14	7	17	8	11
N° 3	11	10	13	14	8	12
N° 4	10	9	6	13	15	8
N° 5*	9	9	8	14	14	9
N° 6	8	15	11	15	12	13
N° 7*	14	14	10	18	10	12

** +8 points d'armure procurés par une résille protectrice.*

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Pinces 30 %, 1D6 points de dommages + saisie. Projecteur de Brume 80 %, 1D10 points de dommages dus au froid.

Armure : aucune, mais les armes qui empalent n'infligent que les dommages minimums.

RÉSILLES PROTECTRICES : ce sont des objets semi-vivants nés de la technologie organique développée par les Mi-Go. Si un investigateur parvient à en voler une, il lui est ensuite possible de la revêtir, mais la matière visqueuse dont elle est enduite lui inflige 1 point de dommage lorsqu'il la retire, car elle adhère fortement aux poils et à la peau. En outre, comme il ne dispose pas de la substance nutritive dont elle doit être enduite après chaque usage, la résille voit son efficacité diminuée de 1 point chaque fois. La seconde fois où on la porte, elle ne vaut plus que 7 points d'armure, puis 6, etc. Cette sorte de toile d'araignée verdâtre et suintante a un aspect pour le moins repoussant, et il ne peut être question de la porter dans la rue sans provoquer des cris d'effroi ou d'autres commentaires. Lorsqu'un projectile ou une arme atteint son porteur, elle se contracte instantanément autour du point d'impact dont elle atténue ainsi la puissance.

PROJECTEURS DE BRUME : ces objets métalliques biscornus projettent une brume glaciale. Cet épais brouillard a la forme d'un cylindre de 10 mètres de diamètre et se déplace à une vitesse de 50 km/h. Vu la taille de la zone affectée par ces armes, leurs chances de base pour toucher une cible sont de 80 %. Le brouillard engloutit pratiquement toujours la personne visée, à moins qu'elle n'ait le temps de se mettre à l'abri.

Il lui inflige 1D10 points de dommages dus au gel (moins 1 point si elle porte des vêtements chauds, et moins 2 points s'il s'agit d'une tenue adaptée aux températures polaires). Si elle se trouve à l'intérieur d'une voiture fermée, retirez 4 points. Dans ce cas, le moteur du véhicule cale automatiquement, sauf si le conducteur réussit un jet en Conduire une Automobile.

L'arme des Mi-Go est généralement utilisée à l'encontre d'une même cible pendant plusieurs rounds d'affilée. Son principal avantage tient au fait qu'elle ne laisse aucune trace sur les cadavres, qui semblent toujours être morts de froid. Si un Investigateur parvient à s'emparer d'une de ces armes, il ne peut l'utiliser que s'il réussit un jet d'Idée.

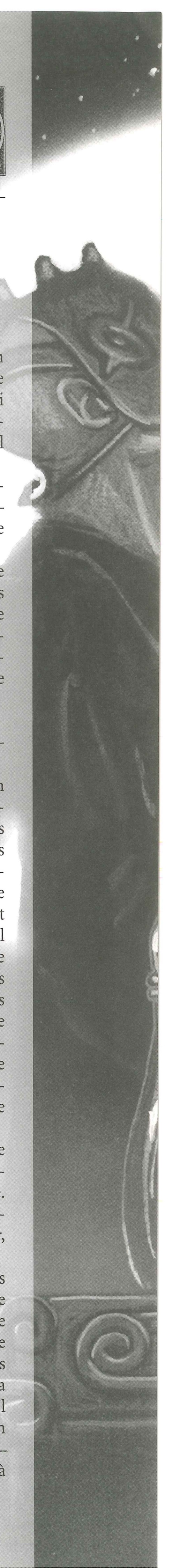
Les investigateurs qui ont vu comment fonctionnent les projecteurs évitent par la suite d'être pris dans le brouillard qu'ils génèrent en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois leur CON ou leur INT.

Bénéfices

Si les Investigateurs parviennent à contrecarrer les Mi-Go, ceux-ci abandonneront définitivement la région. Une fouille minutieuse de la montagne permet de retrouver le corps congelé de Bartley Hodges... et donc de toucher la prime de 500 $ promise par la *Gazette*.

Chaque investigateur gagne également 1D10 points de Santé Mentale. Le seul fait de tuer un Mi-Go ne suffit pas pour en gagner, mais s'ils sont abattus tous les sept, cela vaut à chaque investigateur 6 points de Santé Mentale supplémentaires.

La danse de l'homme mort



Cette aventure ne nécessitant aucune aptitude magique ou compétence particulière, elle est parfaitement jouable par des investigateurs débutants. Elle est néanmoins suffisamment riche en rebondissements pour intéresser également des joueurs expérimentés. Une soirée devrait suffire pour la mener à son terme.

L'intrigue a pour cadre une ville américaine des années 20 — du type New York ou Chicago — et il est difficile de la transposer dans un autre contexte.

Le jazz étant le thème central de ce scénario, vous avez tout intérêt à employer en fond sonore des enregistrements de l'époque, comme les disques du King Oliver's Jazz Band ou des Jelly-Roll Morton's Red Hot Peppers. Vous créerez ainsi une ambiance "swinguante" tout à fait appropriée. Veillez toutefois à réduire le volume quand les choses prennent un tour sinistre.

Cette aventure est plus détaillée que les trois précédentes. Elle est également plus complexe, car elle prend en compte le statut social des différents protagonistes. Étudiez-la attentivement avant de la faire jouer et prenez garde à ce que les investigateurs participent activement aux événements, car il leur est facile d'adopter une attitude passive.

Considérations particulières

Les considérations raciales jouant un rôle important dans cette aventure, il est indispensable, avant de commencer la partie, de déterminer l'origine ethnique de chaque investigateur. La race choisie n'entraîne aucune pénalité particulière, mais la couleur de la peau influe parfois sur la quantité d'informations que l'on obtient. Lisez ce scénario dans son intégralité avant de le proposer aux joueurs. Si vos investigateurs sont tous de même type racial, vous procédez aux ajustements nécessaires, car cette aventure est conçue pour un groupe d'enquêteurs "mixte", comprenant à la fois des Blancs et des Noirs.

A l'époque, "Noir" était une injure, alors que "Nègre" ("Negro") était d'une grande politesse, confinant presque à la pédanterie. L'expression "gens de couleur" ("colored") dénotait de la part des Américains blancs une attitude ségrégationniste légèrement péjorative et, dans l'ouest et le sud-ouest, s'appliquait aussi aux Asiatiques et aux Amérindiens. Le terme "Afro-américain" existait déjà mais il était peu répandu jusqu'à ce qu'il devienne à la mode dans les années 1980. Le terme "Négro" ("Nigger") était largement employé, mais il s'agissait toujours d'une insulte, sauf quand les Noirs l'utilisaient entre eux. Il n'existait pas d'autres appellations plus pratiques…

Informations réservées au Gardien

Leroy Turner est un musicien de jazz. Il est affligé d'un chagrin d'amour, d'un problème de boisson et d'une malédiction. Il possède en effet une trompette dont il croit qu'elle lui a été offerte par Monsieur Louis Armstrong en personne, alors qu'elle lui a en fait été remise par Nyarlathotep. Lorsqu'il est joué par un musicien accompli, cet instrument à quatre pistons a le pouvoir de ressusciter les morts pour qu'ils se vengent des vivants qui leur ont causé du tort. Au moment où commence ce scénario, Turner ignore encore cette particularité. Quand il la découvre, cela lui fait perdre la raison.

Après avoir appris les prodiges accomplis par le musicien, Archie "le Boss" Bonato — un caïd de la pègre — essaie d'en tirer profit. Sa convoitise va déclencher toute une succession de tragédies et de catastrophes.

L'histoire commence un soir, dans un dancing appelé le Blue Heaven Ballroom (lit. "La Salle de Bal du Paradis Bleu"). Au Gardien de déterminer la raison de la présence en ce lieu des investigateurs. Ils ont, par exemple, rendez-vous avec une personne susceptible de leur donner des renseignements concernant une autre affaire, à moins qu'ils ne fassent tout simplement, ce soir-là, la tournée des bars.

Le Blue Heaven Ballroom

Les propriétaires du Blue Heaven Ballroom exercent un commerce illégal. En venant ici, les investigateurs commettent donc délibérément un acte délictueux. Les hommes sont tenus de porter un smoking et les femmes une robe du soir, s'ils ne veulent pas être obligés de se dissimuler derrière les palmiers disposés près de la porte de l'office. Les visiteurs sans cravate sont systématiquement éconduits. Pour passer une bonne soirée dans ce club, il faut compter au moins 20 dollars par personne afin d'être en mesure de payer quelques verres (alcool ou non, les tarifs sont les mêmes) et un repas léger… sans oublier les pourboires. Toutes les boissons coûtent 2 dollars. Il est de notoriété publique que ce bar clandestin jouit de puissantes protections, aussi policiers et criminels évitent de venir semer la pagaille au Blue Heaven. La première représentation commence à 20 heures et l'établissement reste ouvert toute la nuit jusqu'à l'aube.

Une musique excellente, une clientèle distinguée et une ambiance chaude concourent à faire du Blue Heaven Ballroom l'un des speakeasies* les plus courus de la ville. Comme ses propriétaires sont obligés d'acquitter d'importants pots-de-vin pour éviter la fermeture de leur bar, nourriture et boissons sont hors de prix.

Passée une porte bleue dépourvue d'enseigne, les clients sont reluqués par deux "armoires à glace" vêtues de smokings. Les pauvres, les mal habillés et les hommes de couleur qui sont parvenus d'une façon ou d'une autre à se faufiler jusque là sont systématiquement "éjectés" sans autre forme de procès. Les investigateurs qui n'ont pas la peau blanche ont ainsi toutes les chances d'être refoulés. Il leur faut alors s'introduire dans le Blue Heaven en

* Speakeasy (plur. "speakeasies") : bar clandestin à l'époque de la Prohibition.

empruntant une porte de derrière pour assister aux sinistres événements qui vont s'y dérouler.

Derrière les videurs, un escalier recouvert d'un tapis bleu mène jusqu'au dancing aménagé au premier. Cet étage est agencé un peu à la manière de certains cinémas d'aujourd'hui. La caisse fait face à l'escalier. Sur la gauche, on peut voir les toilettes des hommes et une volée de marches conduisant au second où se trouve un véritable casino (ce lieu ne joue aucun rôle dans l'aventure). Sur la droite, à côté des toilettes des dames, une porte donne sur le dancing proprement dit. Les toilettes sont décorées de carreaux de marbre bleu et blanc. Elles regorgent de miroirs et leur robinetterie est chromée.

Lorsqu'ils franchissent les portes battantes qui s'ouvrent sur la salle principale du Blue Heaven, les investigateurs sont accueillis par le directeur qui les conduit en personne jusqu'à une table. Partout, des serveurs s'affairent. La musique de jazz sature littéralement les lieux.

Les dimensions de la salle sont impressionnantes. Un bar opulent s'étire le long du mur gauche et une nuée de barmen s'affaire à l'ombre des rangées de bouteilles. Un orchestre joue sur une scène, de l'autre côté de la pièce. La piste de danse est entourée de petites tables rondes et de chaises rembourrées. De petites lampes posées sur les tables dispensent un éclairage tamisé. Des chandeliers électriques de faible puissance suspendus au plafond projettent des reflets bleu et or sur les visages blafards d'hommes corpulents et les chevelures décolorées de femmes ambitieuses.

Le Blue Heaven est une boîte de nuit réputée que fréquente une faune huppée. Financiers new-yorkais, acteurs de théâtre, vedettes d'Hollywood, politiciens plus ou moins honnêtes, hommes d'affaires, gangsters de Chicago, constructeurs d'automobiles de Detroit, armateurs, propriétaires de chemins de fer de San Francisco, magnats du pétrole du Texas et de l'Oklahoma, milliardaires et escrocs du monde entier… tous se font un devoir de venir faire un tour ici lorsqu'ils sont de passage en ville.

Le Five-Stars Band est l'orchestre de la maison. Ses musiciens sont des Noirs, à l'instar de tous les barmen, serveurs, grouillots, danseuses, danseurs, chanteurs et cuisiniers du Blue Heaven. En revanche, les propriétaires, les gérants et les responsables de la sécurité ont tous la peau blanche.

Les orchestres de jazz des années 20 — surtout ceux qui jouaient dans de grands clubs — comptaient généralement plus de membres que ceux que nous connaissons aujourd'hui. Ces orchestres pouvaient avoir n'importe quelle configuration et n'hésitaient pas à utiliser tous les instruments possibles : trompettes, trombones, saxophones, batterie, contrebasse ou tuba, banjo ou guitare rythmique, piano, etc. Comme il n'existait à l'époque aucun système d'amplification, il fallait au moins huit ou dix instrumentistes pour jouer dans une grande salle. Les groupes moins importants devaient se contenter de salles plus petites.

Lancer l'action

Lorsque les investigateurs arrivent au Blue Heaven, le club est bondé et les Five-Stars, en grande forme, sont en train de jouer une version débridée d'un morceau intitulé "Doctor Jazz". Le directeur qui les accueille — après s'être confondu en excuses en raison du manque de place — les conduit jusqu'à une table installée dans un coin, près du bar. Un homme y est déjà assis. Il opine de la tête en voyant les nouveaux venus, mais pose néanmoins la main sur la chaise située à côté de lui. Manifestement, il attend quelqu'un. Bien que les investigateurs n'aient aucun moyen de le savoir, cet homme s'appelle Pete Manusco et il est comptable. Il a rendez-vous avec un certain Joey Larson, un petit truand.

Manusco n'est guère loquace et il ne prête aucune attention à la musique. Il se contente de tapoter nerveusement la table du bout des doigts. Il est de constitution moyenne et des sourcils broussailleux barrent son front soucieux d'une épaisse bande de fourrure noire. Il paraît étrangement tendu au milieu de la foule bruyante qui l'entoure. Un jet réussi en Psychologie confirme que cet homme est particulièrement énervé et un jet en Trouver Objet Caché permet de remarquer que son visage est luisant de sueur. Bien qu'il garde les yeux rivés sur l'orchestre, en évitant de regarder les investigateurs, il ne semble pas s'intéresser à ce qui se passe sur la scène.

L'orchestre achève "Doctor Jazz" et enchaîne aussitôt avec "Clarinet Marmalade".

Un regrettable manque de courtoisie

Une porte s'ouvre juste derrière la table des investigateurs et un grand Noir efflanqué, vêtu d'un costume sombre et tenant une trompette brillante à la main, en émerge lentement. Il jette un regard circulaire en clignant des yeux. De toute évidence, il a l'intention d'aller vers la scène, mais Manusco et les investigateurs lui barrent le passage.

Le trompettiste paraît avoir un peu trop bu. Il hésite un instant et scrute les visages devant lui, avant de se tourner vers Manusco.

"Excusez-moi, monsieur, je me suis perdu dans les coulisses. Euh… voudriez-vous être assez aimable pour me laisser passer ? Je suis confus de vous demander ça…"

L'énervement de Manusco n'a pas amélioré ses manières. "Trouve un autre chemin, mon gars, sinon je te fais jeter dehors, tout trompettiste que tu es !" lâche-t-il d'un ton sec.

Les investigateurs habitués aux virées nocturnes en ville peuvent éventuellement identifier le Noir comme étant Leroy Turner, un excellent jeune trompettiste qui a connu récemment quelques problèmes personnels. Bien que Turner ait bu plus que de raison, il n'est pas assez suicidaire pour risquer de provoquer une foule composée de truands, de racistes et de politiciens. Il bât en retraite maladroitement, en exécutant une courbette. "Désolé, monsieur. Désolé, désolé."

Les investigateurs peuvent réagir, s'ils le désirent, en se levant de leurs sièges pour laisser passer Turner. Ils peuvent aussi faire semblant de n'avoir rien remarqué, obligeant ainsi le jeune homme à repartir par où il est venu. Dans ce cas, il emprunte une autre porte et se dirige aussitôt vers la scène.

Si les investigateurs laissent passer Turner, il les remercie avec sincérité, un peu surpris d'être traité avec tant d'égards. Demandez alors à vos joueurs d'effectuer un jet en Trouver Objet Caché. S'il est réussi, ils remarquent que la trompette du jeune Noir est doté de quatre pistons, et non pas trois comme c'est le cas généralement. Des musiciens aguerris risquent aussi d'être intrigués par les bizarres craquelures qui ornent l'instrument argenté et qui rappellent étrangement la peau d'un reptile…

De l'autre côté de la salle, Mitch Wester, le chef d'orchestre, s'apprête maintenant à faire une annonce. Tout le monde s'est tourné vers la scène, et rares sont ceux qui remarquent l'entrée d'un petit homme au visage de fouine,

vêtu d'un costume brun de bonne coupe. Après avoir examiné la foule, l'homme longe le bar en direction de Manusco.

"Mesdames et messieurs, nous avons ce soir l'honneur de compter parmi nous le maire de notre cité. Félicitations pour votre réélection, monsieur le maire! Votre adversaire réformateur croyait pouvoir vous battre, mais vous n'êtes pas homme à vous laisser faire. Cette chanson vous est dédiée!"

Leroy Turner est sur la scène. Son manteau et son pantalon d'un brun défraîchi contrastent avec les costumes blancs portés par les autres musiciens, mais la puissance et la précision de son phrasé sont sidérantes lorsqu'il commence à jouer avec l'orchestre un nouvel air, "The Dead Man Stomp"*. Le rythme est irrésistiblement entraînant, les musiciens font assauts de virtuosité et, bientôt, toute l'assistance se retrouve à danser frénétiquement sur la piste. Pas de doute, le nouveau morceau est un succès!

* Littéralement : "Le Pas de l'Homme Mort". Le "Stomp" est un rythme de jazz lourd et nettement marqué.

Une arrivée attendue

En plein milieu du morceau que Mitch Wester joue en l'honneur du maire, le petit homme au visage de fouine se glisse subrepticement derrière Pete Manusco. C'est Joey Larson, un "porte flingue" d'Archie "le Boss" Bonato, qui a donné rendez-vous ici au comptable. Tandis que la musique s'amplifie, Joey sort de sa veste un revolver presque aussi gros que lui... et tire posément une balle dans la nuque de Manusco.

Bien que l'orchestre joue de plus en plus fort, rien ne saurait être plus assourdissant qu'une détonation de pistolet de calibre 45 entendue à un mètre de distance. L'investigateur assis en face de Manusco est aspergé de morceaux de cervelle et d'os qui jaillissent du front fracassé du comptable. Il perd 1/1D6 points de Santé Mentale, alors que les autres témoins de la scène en perdent seulement 1/1D3.

Tandis que le comptable s'écroule sur la table, les investigateurs vont instinctivement se retourner et ont alors le temps de voir — en réussissant un jet de Chance — le tueur... qui leur rend leur regard. Joey n'a toutefois pas l'intention de s'attarder; après avoir glissé son revolver dans sa veste, il pousse tranquillement la porte par laquelle était apparu tout à l'heure Leroy Turner et traverse les coulisses en direction de la sortie.

Qu'ils soient ou non armés, les investigateurs peuvent décider de se lancer à la poursuite du meurtrier. Dans ce cas, lorsqu'ils arrivent dans la rue après être passés devant le portier et les gardes interloqués, ils ont juste le temps d'apercevoir Joey qui monte à bord d'une Packard grise. Un jet réussi en Trouver Objet Caché permet de remarquer que cette voiture n'a pas de plaques d'immatriculation.

Little Jimmy Foster tient le volant de la Packard qui démarre sur les chapeaux de roue. A l'arrière, un gangster muni d'une mitraillette tire une rafale au jugé afin de dissuader d'éventuels poursuivants. Le portier se jette aussitôt à terre et les investigateurs feraient bien d'agir de même s'ils ne veulent pas être blessés. Quiconque reste debout ou se précipite derrière la voiture des tueurs a 25% de chances d'être touché par une balle (1D10+2 points de dommages; en cas d'empalement, les dommages seront de 2D10+4 points).

Quelles que soient les circonstances, la Packard qui emporte Joey Larson réussit à prendre la fuite. Encouragez les investigateurs à retourner à l'intérieur Blue Heaven pour voir ce qui s'y passe.

Un homme mort entre dans la danse

À l'intérieur du Blue Heaven, peu de gens sont déjà au courant de la fusillade. À la fin de "Dead Man Stomp", la nouvelle va toutefois se répandre comme une traînée de poudre. Comment pourrait-il en être autrement, d'ailleurs? Couché en travers de la table, Manusco baigne dans une mare de sang, de cervelle, de morceaux d'os et de whiskey. Le petit trou noir visible à l'arrière de sa tête indique clairement qu'il a cessé de vivre.

Soudain, tandis que l'orchestre poursuit son récital, les mains du cadavre commencent à marquer le tempo sur la table couverte de débris sanguinolents. Manusco se redresse péniblement et s'assoit. Ses yeux sont révulsés. Des filets de sang s'écoulent du grand trou ouvert dans son front. Ses lèvres émettent brusquement un grognement sourd. Toute personne qui réussit un jet en Écouter alors qu'elle se trouve près de lui reconnaît un nom : "Joey!". Le comptable se lève brusquement pour se diriger d'un pas lourd vers la sortie principale du club sous les regards ahuris de l'assistance. L'orchestre s'arrête aussitôt de jouer. Le gérant de l'établissement, épouvanté, suffoque et s'évanouit. Pete Manusco repousse violemment les portes battantes et, une fois qu'il les a franchies, ponctue sa progression dans l'escalier menant jusqu'à la rue par des cris étouffés.

Toute personne qui assiste à cette terrible résurrection perd 0/1D6 points de Santé Mentale. Ceux qui réussissent leur jet de SAN sont enclins à penser que la blessure de Manusco, quoique spectaculaire, n'était pas aussi grave qu'elle le semblait. En revanche, ceux qui le ratent ont pleinement conscience de la terrible réalité...

Les personnes présentes, soucieuses d'éviter un scandale, se mettent à hurler et se précipitent vers la sortie. Tout le monde s'enfuit, du maire au dernier des plongeurs.

Certains gardent suffisamment de présence d'esprit pour emprunter la porte de derrière, mais la plupart se contentent de dévaler l'escalier à la suite de Manusco. Ce dernier, repoussé sans ménagement, tombe en bas des marches et les clients pris de panique le piétinent sans même le remarquer. Il a beau se débattre en grognant, les fuyards passent sur son corps de plus en plus ensanglanté. Voir un homme mourir pour la seconde fois est un spectacle insupportable, même pour les videurs normalement imperturbables qui gardent l'entrée du club : ils filent sans demander leur reste.

Une fois que la dernière vague de clients est passée, le cadavre disloqué remue encore. Il se dresse sur ses pieds et sort en titubant dans la rue en quête de son meurtrier. "Joey!", ne cesse-t-il de grommeler. Et son cri traduit une détermination farouche.

Dès qu'il aperçoit la forme sanguinolente qui se tient au milieu de la chaussée, le conducteur de la première estafette de police qui arrive sur les lieux perd le contrôle de son véhicule. La voiture dérape et heurte de plein fouet Pete Manusco qu'elle cloue littéralement contre un réverbère. Cette fois le comptable ne bouge plus : son corps est coupé en deux.

Un petit conseil

Mitch Wester, le leader de l'orchestre, remarque l'investigateur couvert de morceaux de cervelle. "Vous êtes blessé?! Mon dieu, mon dieu, vous êtes blessé! Comment vous sentez-vous?" Toutefois, dès qu'il sait que l'investigateur n'a





pas été touché, il ramasse son cornet à pistons et fait comme tout le monde : il prend la tangente.

Leroy Turner se retrouve seul sur la scène. Avachi au pied d'un mur, les yeux grands ouverts, il est occupé à écluser une bouteille. Quand les sirènes de police commencent à retentir dans le lointain, il se lève brusquement et se dirige vers les loges avec l'intention de sortir par la fenêtre de la salle de bains. S'il rencontre en chemin les investigateurs, voici ce qu'il leur dit…

"Z'allez avoir des pépins, si vous vous tirez pas. Venez… j'connais une issue." C'est un homme sans malice, mais il s'éclipse rapidement dès que tout le monde est sorti.

Un indice important

Au cours de la fuite, la carte de visite d'une entreprise de pompes funèbres tombe de la poche de Wester ou de Turner (selon les circonstances).

Morgan & Dupuy
POMPES FUNÈBRES CHRÉTIENNES
Au service des familles afro-américaines depuis 1851
172nd & West Charles Street
ELkhorn 6617

Au dos de la carte, la date du lendemain a été griffonnée et elle est accompagnée de ces quelques mots : *11 heures pile. Amène ta trompette. Ambiance New Orleans.*

L'homme du gouvernement

Roger Daniels est un agent du Trésor appartenant à une unité spécialisée dans l'application des lois sur la Prohibition. Au gré du Gardien, il assiste à l'assassinat de Manusco au Blue Heaven.

Daniels a été chargé d'enquêter sur l'implication de certains élus dans la contrebande d'alcool. Ce grand rouquin d'une trentaine d'années est un homme foncièrement honnête. Il porte une arme, mais il répugne à s'en servir. Anxieux de gagner du galon, il rêve de devenir célèbre et ne désespère pas se lancer un jour dans la politique.

Daniels est un PNJ dont l'intervention étoffe un peu l'intrigue du scénario. Ainsi, par exemple, ce "dry agent" (lit. "agent sec" : agent qui combat les trafiquants d'alcool.) peut être amené à croire que les investigateurs appartiennent à un gang de "bootleggers" (trafiquants). S'il les soumet à une filature, il peut, le cas échéant, les aider à sortir d'un mauvais pas. Au Gardien de décider s'il convient d'en faire un allié, un adversaire ou de limiter son rôle à celui "d'élément comique". Quoi qu'il en soit, Daniels n'accepte jamais de boire un verre d'alcool…

Investigations nocturnes

Les investigateurs peuvent décider de rester au Blue Heaven afin d'aider la police. S'ils disent la vérité, les agents se contentent d'enregistrer leurs dépositions avant de les laisser rentrer chez eux.

S'ils n'ont pas assisté à la fin tragique de Manusco, ils en apprennent tous les détails en interrogeant un ivrogne du quartier. A moins que vous ne préfériez qu'ils soient renseignés par un couple respectable qui n'a pas réussi à trouver de taxi.

S'ils essayent de rencontrer des membres de l'orchestre, peu de Noirs acceptent de révéler quoi que ce soit à des Blancs ou à des Orientaux, même s'ils sont eux-mêmes des musiciens. En insistant, tout ce qu'il est possible d'apprendre, c'est que Mitch Wester doit se rendre le lendemain aux funérailles d'un certain Freddie Fayette. Ukrezia Borden, une vieille Noire, que son âge met à l'abri des craintes des autres mortels, se laisse aller à quelques confidences : "Laissez les gars de l'orchestre tranquilles. Y z'ont rien fait d'mal. Buster Bedson, le batteur, il a juste une patte de poulet dans sa grosse caisse. Oui m'sieur ! Savez c'que ça veut dire, non ?" Cette histoire de patte de poulet est un mensonge éhonté, uniquement destiné à égarer les joueurs trop épris de religion vaudou.

Prise de conscience

Laissez les joueurs effectuer quelques jets de dés (en Occultisme ou en Mythe de Cthulhu) qui leur permettront de comprendre que Manusco a été ressuscité de manière inexplicable. De plus, un jet d'Idée réussi leur fait aussi noter que la résurrection s'est produite au moment où l'orchestre jouait un morceau intitulé "Dead Man Stomp".

Plusieurs possibilités d'action s'offrent à eux. Quoi qu'il en soit, il est primordial qu'ils se rendent aux funérailles de Fayette. C'est en effet au cours de cette cérémonie qu'ils retrouveront Leroy Turner.

Les journaux du matin

Les quotidiens matinaux consacrent leurs gros titres à l'assassinat de Manusco et à la façon dont le malheureux, animé par une indomptable volonté de vivre, s'est traîné jusque dans la rue où il a été tué par ceux-là même qui auraient dû lui porter secours. Comme les journalistes tiennent là un bon filon, les éditions des jours suivants sont émaillées de diverses réflexions sur le sens de la vie.

Dans tous les articles, Pete Manusco est présenté comme un simple comptable qui travaillait à son compte. Son casier judiciaire étant vierge, il était certainement entré au Blue Heaven dans un moment de faiblesse. La police estime d'ailleurs qu'il a dû être victime d'une méprise et que son meurtrier l'a sans doute confondu avec un autre gangster.

Les services municipaux annoncent que le Blue Heaven Ballroom a été placé sous scellées et se félicitent que ce lieu de dépravation ait enfin été localisé. Le gérant du club, un certain Roland Marlow, a été interpellé pour divers délits mineurs… et relâché après payement d'une caution.

L'agent du gouvernement Roger Daniels confirme que le Blue Heaven vendait bien de l'alcool. Sa photo apparaît dans presque tous les quotidiens ; il semble bien que sa carrière soit lancée…

L'Émancipateur et le leader syndical

Il est possible de trouver l'*Émancipateur*, un quotidien noir, dans les kiosques. Il se distingue nettement de ses confrères par le ton employé par ses journalistes. Ses premières pages ne couvrent pas du tout les mêmes événements que les journaux blancs, si ce n'est qu'il est fait mention de troubles au Soudan anglo-égyptien. Un long article est consacré à Marcus Garvey — un nationaliste noir — que l'on voit arborer un uniforme militaire chamarré sur une photographie. Un autre article, signé par un certain Monsieur Du Bois du NAACP (syndicat), traite du système de métayage en vigueur dans le sud des États-Unis et de ses conséquences sur l'éducation, la santé

et les conditions générales d'existence des populations noires. Diverses rubriques abordent des thèmes de tous ordres et parlent d'autres célébrités de la communauté noire américaine ; un jet d'Idée réussi permet d'en déduire que l'*Émancipateur* est parfaitement adapté à son lectorat. Ce journal n'a strictement rien à voir avec les quotidiens blancs et sa façon de couvrir l'actualité est radicalement différente... même quand il s'agit de base-ball ! L'affaire Manusco n'est mentionnée nulle part.

S'ils réussissent un jet de Chance, les investigateurs remarquent une publicité pour l'Entreprise de Pompes Funèbres Morgan & Dupuy.

La rubrique nécrologique annonce par ailleurs que cette entreprise organise à 11 heures les obsèques d'un dénommé Frederick Lincoln Fayette, beau-frère de Mitch Wester, le chef de l'orchestre du Blue Heaven. Une procession est prévue après l'office religieux.

Une consultation des archives de l'*Émancipateur* ou de la bibliothèque la plus proche (ou une conversation avec M. Wester, dont l'adresse peut être trouvée dans un annuaire téléphonique) permet d'apprendre que Fayette s'est tué accidentellement deux jours plus tôt en se tirant une balle de la tête. Des témoins ont affirmé que la balle était partie toute seule alors que le défunt s'amusait avec son revolver. Le défunt laisse une veuve : Elizabeth Wester Fayette. Il possédait un camion et travaillait comme transporteur.

Pete Manusco

Les adresses du bureau et du domicile de Manusco sont indiquées dans l'annuaire. En agissant vite, les investigateurs se rendent dans ces deux endroits avant la police. La porte du bureau a été forcée et tous les dossiers classés à la lettre "B" ont disparu. Un jet en Trouver Objet Caché réussi permet de trouver un papier griffonné dans une corbeille.

> *Monsieur M., retrouvé moi cet nuit au Blue Heavin. Votre santé et votre sécurité en dépende. J.*

Une fouille approfondie de l'appartement permet de découvrir un cahier rempli de coupures de journaux consacrées à Archie "The Boss" Bonato ; tous les articles remontent à un an et demi environ. Un examen attentif des relevés bancaires de Manusco révèle que, depuis cette époque, le comptable a régulièrement reçu des versements de 1 000 dollars sur son compte.

Une rumeur intéressante

Une visite au poste de police central ou une conversation avec un inspecteur chargé de l'enquête permet d'apprendre que le médecin légiste est prêt à témoigner que Manusco a été tué sur le coup par la blessure qu'il a reçue à la tête, la balle ayant pulvérisé plus de la moitié du cerveau. Il n'a donc pas pu se relever...

Les funérailles de Fayette

Quand une famille noire se réunit pour des funérailles, les membres des autres races sont toujours traités selon leur mérite : les curieux sont refoulés, les trouble-fête sont menacés avant d'être expulsés, les amis du défunt sont accueillis à bras ouverts et ceux qui éprouvent un réel chagrin sont sûrs d'être consolés. Laissez les investigateurs se comporter comme ils l'entendent.

Au cours de la cérémonie, un proche de la famille Fayette s'enquiert auprès des investigateurs — quelle que soit la couleur de leur peau — du lien qui les unissait au disparu. Pour eux, le plus simple consiste alors à prétendre que Fayette a travaillé pour eux, qu'ils ont apprécié ses qualités professionnelles et que la nouvelle de sa mort les a profondément attristés. Ces informations font rapidement le tour de l'assemblée.

Une fois l'office religieux terminé, six porteurs sortent dans la rue un grand cercueil de sapin. Deux policiers noirs à motos ouvrent la voie au cortège et s'emploient à réguler la circulation aux intersections. Des membres du Five Stars Band attaquent alors "I'll See You on Judgement Day", tandis qu'une procession se forme derrière le cercueil.

Tout au long du chemin qui conduit jusqu'au cimetière, de nouvelles personnes se joignent au cortège, tandis que les Five Stars jouent avec solennité divers hymnes religieux. Les musiciens sont alignés juste derrière le cercueil. Wester marche en tête, tandis que le batteur, qui porte sa grosse caisse sur la poitrine, reste un peu en retrait. Tous les visages expriment un profond recueillement.

Au moment où ils passent devant des boutiques, les investigateurs ont soudain l'impression d'être épiés. En réussissant un jet en Trouver Objet Caché, ils repèrent Leroy Turner qui se tient dans l'encadrement d'une porte, de l'autre côté de la rue, et regarde passer la procession en fumant une cigarette. Le fait d'apercevoir Turner n'atténue toutefois pas leur sensation d'être observés à la dérobée.

Leroy finit par éteindre sa cigarette pour se joindre au cortège. Quand l'orchestre attaque les premières notes de "Closer Walk With Thee", il se place au côté de Wester, porte son instrument à ses lèvres et commence à jouer des notes mélancoliques en harmonie avec la mélodie du cornettiste. Un murmure approbateur parcourt la foule. La musique est superbe.

Alors que Turner ne joue pas depuis plus d'une vingtaine de secondes, demandez à vos joueurs d'effectuer un jet en Écouter. S'il est réussi, les investigateurs perçoivent des grognements étouffés provenant du cercueil. Entendre ces bruits leur fait perdre 0/1D2 points de Santé Mentale.

Un second homme mort entre dans la danse

Les porteurs vacillent, tandis que leur fardeau commence à s'agiter tout seul. Désorientés, ils se lancent mutuellement des regards stupéfaits. La foule retient son souffle et l'orchestre s'arrête de jouer. Soudain, le couvercle du cercueil s'ouvre violemment et les porteurs laissent tomber leur charge. Le défunt Frederick Fayette apparaît alors, livide, haletant et écumant. Des hurlements et des cris retentissent ; l'assistance cède à la panique. Malgré le talent de l'embaumeur, la blessure du mort est horrible à voir et ceux qui contemplent la scène perdent 0/1D6 points de Santé Mentale.

Diverses personnes tentent de circonvenir Fayette, qui se tortille et s'agite pour se soustraire à leur emprise. Si les investigateurs essayent de l'immobiliser, demandez-leur des jets sous 5 fois leur FOR ; un échec signifie que le mort parvient à libérer un de ses bras et s'en sert pour frapper les gens qui l'entourent.

Au bout d'un moment, Lizzie Fayette vient se placer devant son mari et lève sa voilette noire. Ses joues sont trempées de larmes et elle gémit : "Freddie, est-ce bien toi ?" Fayette arrête instantanément de bouger et la considère avec



effarement, avant de rejeter sa tête en arrière et d'émettre un effroyable hurlement. Le fluide d'embaumement sourd de sa bouche comme une sorte de bave verdâtre. Il laisse ensuite échapper un faible sanglot et se recroqueville en tenant ses genoux entre ses bras tremblants, avant de s'immobiliser



Leroy Turner

complètement. Il est mort une seconde fois, de chagrin cette fois, et ne reviendra plus hanter les vivants.

La foule se retourne alors contre l'embaumeur — Monsieur Dupuy — et ses deux assistants qui faisaient partie du cortège. Une phrase revient sur toutes les lèvres : "Ils l'ont enterré vivant !". L'intervention des deux motards permet aux trois malheureux de s'en tirer sans trop de dommages.

Les investigateurs peuvent se rendre utiles, s'ils en expriment le désir, en utilisant leur compétence en Baratin ou en Crédit. S'ils font preuve de bonne volonté, cela leur vaut la reconnaissance de la communauté noire. Mitch Wester les reconnaîtra peut-être.

L'observateur

Pendant la confusion, demandez aux joueurs de faire un nouveau jet en Trouver Objet Caché. S'il est réussi, les investigateurs remarquent un petit homme blanc portant un costume brun qui se tient à quelque distance de l'attroupement. Dès qu'il se sent repéré, il se dirige d'un pas rapide vers une Packard grise garée un peu plus loin dans la rue. Les investigateurs présents au Blue Heaven la nuit dernière reconnaissent en lui l'assassin de Pete Manusco. La Packard a largement le temps de partir avant qu'ils se frayent un chemin jusqu'à elle au travers de la foule surexcitée. Joey Larson sait que les investigateurs ont été témoins de son crime. Il connaît leur adresse et il envisage de plus en plus sérieusement de s'occuper d'eux... de manière définitive. Pour l'heure, toutefois, il se rend chez Boss Bonato pour lui rapporter les événements qui se sont produits lors des obsèques de Fayette.

Leroy Turner

Si personne ne se met en travers de son chemin, Turner profite du tumulte pour s'esquiver discrètement. Joey Larson a cependant eu l'occasion de constater à deux reprises que sa trompette a le pouvoir de réveiller les morts... un pouvoir pour le moins inhabituel. Si les investigateurs veulent discuter avec Turner, il accepte volontiers de boire un verre en leur compagnie.

Il est encore sous le choc des événements de ces deux derniers jours et la moindre marque d'attention amicale suffit à lui délier la langue. "Je joue de la trompette depuis dix ans et je n'ai jamais rien vu de *pareil*."

Son nouvel instrument lui a été offert par Monsieur Louis Armstrong en personne. Il y a de cela quelques jours, il jouait avec des amis. Lorsqu'il est sorti pour griller une cigarette dans la ruelle voisine, Armstrong est venu lui parler. "Tu es tellement bon musicien, Leroy, que je veux te donner ma trompette." Et c'est ce qu'il a fait.

Un jet réussi en Psychologie révèle que les choses ont bien dû se passer comme le raconte Turner, cependant il semble avoir été intrigué par quelque chose dont il n'a pas encore parlé... Si on lui pose des questions à ce sujet, il dit : "Les yeux de Monsieur Armstrong, mec, on aurait dit deux puits obscurs. C'était vraiment étrange !" Turner ne répète toutefois pas une phrase employée par Armstrong/Nyarlathotep : "Avec cette trompette, mon gars, tu joueras à en réveiller les morts !"

L'instrument en question a quatre pistons, au lieu de trois. Sa finition argentée est craquelée et fait beaucoup penser à une peau de serpent ou d'alligator. Des symboles étranges sont gravés à l'intérieur de son pavillon. Des jets en Mythe de Cthulhu ou en Occultisme ne permettent pas de déterminer leur signification.

Turner repousse toutes les propositions qui lui sont faites pour racheter sa trompette, il refuse même de la prêter pour qu'elle soit soumise à un examen approfondi. "Cet instrument est mon gagne-pain ; il unit mon corps et mon âme ; je n'en ai jamais eu d'aussi bon."

Si les investigateurs tentent de s'emparer de sa trompette par la force, ses cris ameutent toutes les personnes présentes dans le bar et ils doivent alors battre en retraite.

Enquête sur Leroy Turner

Le jour suivant, les investigateurs peuvent vouloir enquêter sur Leroy Turner en dépensant un peu d'argent et en utilisant leurs compétences en Marchandage, Baratin, Persuasion ou Crédit. Leur tâche est grandement facilitée s'ils comptent parmi eux quelques Noirs et savent rester courtois en toute circonstance, sans jamais céder à l'impatience. Le simple fait d'évoquer les funérailles de Fayette leur permet d'obtenir des informations intéressantes : les rumeurs concernant cette affaire vont bon train. À noter que s'ils ont fait la connaissance de Mitch Wester, peut leur révéler la plupart des renseignements détaillés ci-dessous.

Leroy Turner ne jouit pas d'une très bonne réputation au sein de sa communauté et auprès de ses confrères musiciens. Tout le monde le tient pour instable. Chaque fois qu'il a engagement, il se laisse aller à boire et perd sa place en moins d'une semaine. Et quand il promet de faire quelque chose, il ne tient jamais parole.

Pourtant, certaines personnes éprouvent quand même pour lui de la sympathie. Il y a deux ans, quand il est arrivé de la Nouvelle Orléans avec sa compagne, Marnie Smeaton, celle-ci a été tuée par une voiture grise dont le conducteur a pris la fuite. Les gens pensent que le véhicule en question était conduit par des étudiants.

Turner vit dans une minuscule chambre de la 174e rue. Ses possessions se limitent à une trompette, deux costumes, trois chemises, quatre boîtes pleines de partitions et une photographie représentant une jeune femme souriante.

Monsieur Louis Armstrong

Les investigateurs peuvent entrer en contact avec Louis Armstrong par l'intermédiaire d'une agence artistique réservée aux Noirs. Pour le rencontrer, il leur faut dépenser un peu d'argent et réussir quelques jets de Baratin, de Crédit ou de Chance. Armstrong a vécu à Chicago de 1922 à 1924 ; il jouait à l'époque avec King Oliver. En 1924 il est parti à New York avec Fletcher Henderson, avant de revenir à Chicago en 1925.

Louis Armstrong est un personnage jovial, mais il est interloqué par les questions qui lui sont posées. C'est vrai, il a entendu parler de Leroy Turner, mais il ne l'a jamais vu jouer. Ce qui est sûr, c'est qu'il ne lui a jamais offert une trompette…

Une surprise pour Joey

Les hommes de Bonato utilisent le garage pour décharger les livraisons d'alcool en provenance de distilleries clandestines installées à l'extérieur de la ville. Deux poids lourds attendent d'ailleurs que l'on s'occupe de leur chargement et les investigateurs peuvent mettre leur présence à profit pour se dissimuler. La grande salle aménagée à l'arrière du garage tient lieu à la fois de bureau et de repaire. L'atelier donne sur une ruelle adjacente. Les stores sont tirés, mais ils sont vieux et mités. Il est possible, depuis la ruelle, de voir et d'entendre tout ce qui se passe à l'intérieur. Les investigateurs peuvent cependant tenter de s'introduire subrepticement dans la place en passant par la porte principale.

Turner est conduit au travers du garage jusqu'au bureau, où les bandits l'attachent solidement à une chaise en veillant à n'entraver ni ses mains ni ses bras. On lui rend ensuite sa trompette. Joey Larson se tient debout dans un coin. Deux autres gangsters l'entourent. Tous témoignent la plus grande déférence à la cinquième personne présente : Archie "The Boss" Bonato, un gros homme en bras de chemise qui fume un énorme Havane.

Si les investigateurs se contentent d'épier le gang sans agir, ils assistent à la scène décrite ci-après. S'ils décident à un moment ou à un autre de passer à l'action, ajustez les événements en conséquence. L'objectif de cette scène est de confronter Turner au pouvoir de sa trompette, ce qui lui fera perdre la raison.

Le Boss Bonato commence par demander si c'est bien l'homme dont on lui a parlé, ce à quoi Joey répond par l'affirmative. Le tueur raconte alors les funérailles et la manière dont Freddie Fayette a ressuscité. Il ajoute que Laurette, sa petite amie noire, lui a dit qu'il s'agissait d'un pouvoir vaudou et que le gang pourrait éventuellement en tirer parti. Bonato se contente d'émettre de grosses bouffées de fumée pendant un instant, avant de demander à Joey s'il est sûr de ce qu'il avance. Le tueur opine.

"J'espère que c'est pas encore une de tes embrouilles", déclare le chef, "comme l'histoire Manusco où t'as salopé le boulot."

"Pas de danger, Boss", répond Joey, "je me suis pas laissé emporter par mon enthousiasme."

"Parce que tu sais que la fermeture du Blue Heaven nous coûte un paquet de pognon," ajoute Bonato, "tu devais juste intimider le mec, Joey, et maintenant va falloir que je trouve un nouveau comptable."

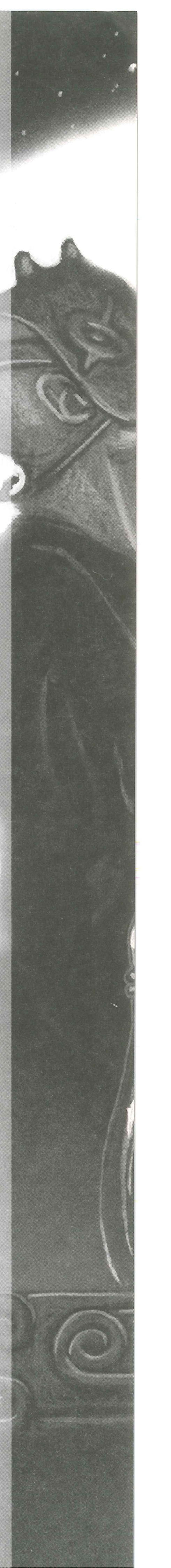
Le Boss Bonato tire voluptueusement sur son cigare, puis il adresse un clin d'œil aux porte-flingues qui se tiennent de chaque côté de Larson. "Okay, Joey, j'vais te donner la preuve de ma confiance." Il fixe du regard les mains du tueur. "Je veux que tu te descendes toi-même." Un silence oppressant emplit soudain la pièce. Joey Larson est agité de tics nerveux, mais ne fait aucun geste.

"Écoute, Joey, ne m'as-tu pas dit que ce Négro ici présent est capable de te ramener à la vie ? Alors, où est le problème ? Tire-toi une balle dans le crâne."

Comme Larson ne réagit toujours pas, Bonato ordonne à Little Jimmy de se charger de la besogne. Au dernier moment, Larson essaye de dégainer son calibre 45 à canon long, mais le Boss l'abat le premier, avant de lui tirer un coup de grâce en plein cœur pour plus de sûreté. Little Jimmy se penche alors sur le cadavre ensanglanté. "Il est mort, patron."

Archie secoue la tête d'un air contrit. "Joey, je t'ai toujours dit que ton flingue était trop encombrant pour le tir rapide." Il se tourne ensuite vers Leroy Turner. "Okay, jazzeux, à toi de jouer."

Le trompettiste déglutit avec difficulté et attaque "High Society". Les secondes s'écoulent. Le corps de Joey est soudain agité de spasmes et commence à se redresser. Les personnes présentes laissent toutes échapper une bordée de jurons, y compris Leroy, mais Bonato insiste pour qu'il continue à jouer. Larson se jette alors sur le Boss en crachant du sang, mais Little Jimmy ouvre le feu sur lui avec sa mitraillette et lui loge près d'une centaine de balles dans le corps. Turner joue en tremblant "Tiger Rag", tandis que le mort-vivant semble danser une gigue sous l'impact des



Kidnapping

Peu de temps après les funérailles, Joey Larson kidnappe Leroy Turner. Cette péripétie annonçant la conclusion du scénario, ne la faites intervenir qu'au moment judicieux. Ce kidnapping peut ainsi se produire juste après la conversation avec les investigateurs, la nuit alors que Turner dort dans sa chambre, ou au cours d'une des fréquentes dérives éthyliques dont le trompettiste est coutumier. Si les investigateurs n'assistent pas directement à l'enlèvement — après avoir terminé leur enquête sur le passé de Turner, par exemple — trouvez un moyen les orientant sur le gang Bonato.

Leroy Turner est sur le point de traverser la rue, lorsqu'une Packard grise survient dans un crissement de roues et s'arrête à sa hauteur. Deux hommes blancs en jaillissent et contraignent le trompettiste à monter avec eux à l'arrière du véhicule. Ce dernier démarre aussitôt sur les chapeaux de roues. Le rapt n'a pris que quelques secondes.

Si les investigateurs disposent d'une voiture, ils peuvent immédiatement se lancer à la poursuite des kidnappeurs. S'ils sont à pied, il leur faut d'abord trouver un taxi (il y en a justement un au coin de la rue). Dans les deux cas, ils doivent réussir un jet en Conduire une Automobile pour filer la Packard sans être repérés par ses occupants. Déterminez quel investigateur tient le volant (Benny, le chauffeur de taxi, a 60 % en Conduire une Automobile).

Si le tirage est raté, le conducteur des gangsters, Little Jimmy (Conduire une Automobile 70 %), essaie de semer ses poursuivants. Vous pouvez simuler une poursuite en voitures ou vous contentez de continuer de jets en Conduire une Automobile. Si les investigateurs en ratent successivement deux, les gangsters parviennent à les semer. À l'inverse, si Little Jimmy rate deux jets successifs, les investigateurs échappent à la vigilance des gangsters.

Si la Packard prend le large, il faudra réussir un jet en Chance et en Trouver Objet Caché pour la découvrir stationnée sur le parking d'un grand garage situé dans un quartier en ruine. L'endroit est désert et entouré de terrains vagues. La porte du garage n'est pas verrouillée.

Si les investigateurs réussissent leur filature, ils voient les kidnappeurs garer leur véhicule avant d'entrer avec Turner dans le garage.

projectiles qui le déchiquettent. Les balles sifflent dans toute la pièce, dont l'atmosphère est saturée d'une écœurante odeur de sang et de cordite. Le magasin de la mitraillette est maintenant vide. Les murs et le sol sont couverts de morceaux de feu Joey Larson. Les gangsters, après avoir fait des signes de croix, s'accordent un remontant. Archie Bonato n'arrive pas à croire ce qu'il a vu. Leroy Turner, quant à lui, joue "Nearer My God To Thee". Assister à cette scène fait perdre 1/1D6 points de Santé Mentale.

Après la deuxième mort de Joey

Les investigateurs sont-ils intervenus ? Si tel n'est pas le cas, les gangsters sont peut-être si secoués qu'ils coupent les liens d'un Turner tremblant et en sueur, puis qu'ils le poussent dehors, et tentent de tout oublier.

Plus probablement, Bonato ordonne à ses hommes de décharger l'un des camions. Puis il confie le trompettiste — qui n'arrête pas de se tordre en tous sens — à Little Jimmy en lui demandant d'aller l'enfermer dans la cave du Mama Chantelle, un bordel qui lui appartient. Turner parvient à sauter de la voiture pendant le trajet et il se perd dans la foule, ne s'arrêtant que pour jouer quelques notes de temps à autre. Little Jimmy revient raconter ce qui s'est passé à son chef.

Si les investigateurs tentent d'empêcher le meurtre de Joey Larson, improvisez en fonction de leurs actions. Turner s'enfuit dès qu'il le peut (ses mains sont libres, ne l'oubliez pas). Les joueurs risquent cependant d'avoir du mal à se débarrasser de cinq ou six criminels endurcis sans encaisser quelques pertes. Le plus sage serait encore d'appeler la police. Parmi les éléments qui peuvent être découverts dans le garage se trouvent les dossiers "B" qui avaient disparu du bureau de Manusco.

Le blues de Leroy

Si les investigateurs n'y pensent pas d'eux-mêmes, un jet d'Idée peut leur suggérer que Turner, qui a désormais sombré dans la démence, s'est peut-être rendu au cimetière afin de ressusciter la femme qu'il aime. Marnie Smeaton a beau être morte et enterrée, il a le moyen de la ramener à la vie. Même si quelques années se sont écoulées depuis son décès, il doit bien y avoir encore quelque chose dans sa tombe. Quoi que décident les joueurs, Leroy Turner arrive au cimetière avant les investigateurs.

Un fossoyeur leur indique où se trouve la sépulture de la jeune femme, à moins qu'ils ne repèrent au loin la silhouette efflanquée du trompettiste. Quelques descriptions sinistres accompagnées de jets en Chance ou en Trouver Objet Caché peuvent faire monter la tension. Lorsqu'ils arrivent, Turner se tient près de la tombe de Marnie Smeaton. L'embouchure de la trompette est déjà posée sur ses lèvres et il a le pied droit levé, prêt à marquer la cadence. "Les amis, ce morceau est dédié à Marnie," marmonne-t-il avant de commencer à jouer.

Sa musique exprime tout le désespoir de sa vie, son goût pour l'alcool, sa passion pour le jazz, son amour pour la défunte Marnie et toutes ses frustrations. Les notes qui sortent de sa trompette sont emPRuntes d'une douce mélancolie, aussi puissante et irrésistible que la vie elle-même.

Le sol se soulève brusquement. Les ailes d'un ange de marbre se craquellent et tombent à terre. Une pierre tombale en granit bascule sur le côté et se brise. Aussi loin que porte la musique de la trompette de Turner, les morts grognent en se rappelant les souvenirs de leurs vies passées. Marnie Smeaton a entendu la complainte de son amant : une forme tordue et desséchée, ni vivante ni morte, s'extrait avec difficulté de la terre. De partout proviennent des craquements, des gémissements et des sifflements. Les témoins de cette scène perdent 0/1D3 points de Santé Mentale.

Turner refuse de se dessaisir de sa trompette dont il se sert, le cas échéant, comme d'une matraque. Si on lui en laisse la possibilité, il prend la fuite en bondissant par-dessus des sépultures éventrées, des pierres tombales gémissantes et des tombes en train de s'ouvrir, jusqu'à ce qu'il trouve un endroit où il peut recommencer à jouer. Il continue ce manège aussi longtemps qu'il n'est ni tué ni assommé et que sa trompette reste utilisable (son alliage extraterrestre lui confère 25 points de Vie).

Si Turner est mortellement blessé, il se redresse et ferme les yeux, avant de porter l'instrument à ses lèvres ensanglantées. Il emploie son dernier souffle de vie pour émettre une note rauque et sinistre. L'écho de cette note lui permet alors de continuer à jouer alors même qu'il est mort. Et comme il n'a plus besoin de respirer, le son continu qu'il

produit enfle et gagne graduellement en puissance jusqu'à être assez fort pour pulvériser les plaques de marbre et arracher les portes des mausolées. Voir Turner se changer en mort-vivant fait perdre 1/1D6 points de Santé Mentale.

Vivant ou mort, Turner continue de jouer jusqu'à ce que tous les cadavres du cimetière se libèrent de leurs cercueils et se dressent à l'air libre. Toutes ces dépouilles malhabiles se souviennent de ceux qui leur ont causé du tort par le passé. Elles partent d'un pas hésitant pour aller se venger et leur haine des vivants ne cessera de grandir avec le temps. Les investigateurs perdent 1D6/1D20 points de Santé Mentale et risquent maintenant d'être attaqués par divers morts ressuscités.

Depuis les tréfonds du néant, Nyarlathotep éclate d'un rire féroce et inhumain. Le son de la trompette de Turner franchit les barrières de l'espace et se répercute jusqu'au centre même du cosmos, où il se mêle à la mélopée obscène jouée par les flûtistes aveugles et idiots de la cour d'Azathoth.

Conclusion

Si les cadavres du cimetière sortent de leurs tombes, au Gardien de décider de leur comportement et de la manière dont les vivants appréhendent cet événement. Les récits concernant ces résurrections seront certainement assimilés à des délires de malades mentaux. Les autorités attribueront les incidents à des vandales ou à des émeutiers.

Si les investigateurs tuent Turner pour contrecarrer ses projets, retirez-leur 1D3 points de Santé Mentale. En revanche, s'ils réussissent à arrêter le trompettiste sans le tuer, donnez-leur 2D6 points de Santé Mentale. La destruction de la trompette leur vaut 1 point de Santé Mentale supplémentaire.

En outre, s'ils capturent Bonato au moment où il vient de commettre un meurtre, ils gagnent encore 1D3 points de Santé Mentale et la police leur remet une prime de 1 000 $. Little Jimmy est toutefois le seul à être inculpé pour assassinat et port d'arme prohibée. Il sort de prison au bout de onze mois. Le Blue Heaven rouvre ses portes et, après quelques travaux de peinture, est de nouveau prêt à accueillir des clients.

Même s'il survit à cette aventure, Leroy Turner a définitivement perdu la raison et il passe le reste de son existence dans un asile psychiatrique. Il reste de longues heures à écouter silencieusement la musique de la cour d'Azathoth qui résonne encore dans sa tête. Chaque nuit, il attend que sa tendre Marnie vienne le chercher.

Si les investigateurs se sont liés d'amitié avec Wester, il leur envoie, quelques semaines après la conclusion de cette histoire, un exemplaire du premier disque des Five Stars enregistré quelques jours avant le meurtre de Manusco. Sur une des faces, il y a le morceau "The Dead Man Stomp", sur lequel Leroy Turner exécute un solo de trompette…

Caractéristiques

Les caractéristiques des protagonistes sont présentées dans l'ordre de leur apparition dans le cours du scénario. Les morts ressuscités sont à traiter comme des zombies. Ils ne perdent que 1 seul point de Vie chaque fois qu'ils sont blessés par un revolver ou une arme capable d'empaler. Dans tous les autres cas, les dommages qu'ils encaissent sont divisés par 2. Ces morts-vivants continuent à se battre tant qu'il leur reste 1 point de Vie. En principe, la vision d'un zombie entraîne une perte de 0/1D8 points de Santé Mentale, mais vous pouvez ajuster la quantité de points perdue en fonction de l'aspect de chaque cadavre. Un groupe de ces créatures peut faire perdre jusqu'à 8 points d'un seul coup.



LEROY TURNER, 28 ans, musicien alcoolique

FOR 12	CON 14	TAI 16	INT 11	POU 9
DEX 18	APP 10	ÉDU 9	SAN 39	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 50 %, 1D3 points de dommages + bd.
Trompette maudite 92 %, 25 points de Vie, sa musique ressuscite les morts.

Compétences : Improviser 72 %, Jouer de la Trompette 92 %, Supporter l'Alcool 65 %.

JOEY LARSON, 24 ans, porte-flingue

FOR 12	CON 11	TAI 8	INT 10	POU 7
DEX 16	APP 7	ÉDU 11	SAN 23	PV 10

Bonus aux dommages : +0.

Armes : Couteau à Cran d'Arrêt 64 %, 1D4 points de dommages.
Mitraillette Thompson 45 %, 1D10+2 points de dommages.
Revolver cal. 45 à canon long 60 %, 1D10+2 points de dommages.

PETE MANUSCO, 40 ans, comptable zombie

FOR 17	CON 15	TAI 11	INT 0	POU 1
DEX 6	APP 6	ÉDU 0	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 30 %, 1D3 points de dommages + bd.
Lutte 25 %, dommages spéciaux.

MITCH WESTER, 39 ans, chef d'orchestre

FOR 14	CON 14	TAI 15	INT 15	POU 17
DEX 13	APP 13	ÉDU 10	SAN 85	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Arme : aucune.

Compétences : Baratin 43 %, Chanter 54 %, Composer de la Musique 48 %, Jouer du Cornet 77 %, Persuasion 67 %, Premiers Soins 41 %, Psychologie 36 %, Trouver Objet Caché 52 %.

ROGER DANIELS, 31 ans, agent fédéral

FOR 13	CON 12	TAI 15	INT 16	POU 13
DEX 12	APP 11	ÉDU 15	SAN 65	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 60 %, 1D3 points de dommages + bd.
Lutte 50 %, dommages spéciaux.
Revolver cal. 38 50 %, 1D10 points de dommages.

Compétences : Comptabilité 45 %, Conduire une Automobile 60 %, Droit 55 %, Écouter 67 %, Persuasion 47 %, Pharmacologie 15 %, Suivre une Piste 13 %, Trouver Objet Caché 62 %.

FREDDIE FAYETTE, 27 ans, zombie animé

FOR 24	CON 27	TAI 17	INT 0	POU 1
DEX 7	APP 6	ÉDU 0	SAN 0	PV 22

Bonus aux dommages : +2D6.

Armes : Coup de Poing 20 %, dommages 1D3 points de dommages + bd.
Étranglement 35 %, 1D8 points de dommages.
Lutte 35 %, dommages spéciaux.

ARCHIE "LE BOSS" BONATO, 46 ans

FOR 13	CON 16	TAI 15	INT 13	POU 13
DEX 14	APP 9	ÉDU 12	SAN 47	PV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 64 %, 1D3 points de dommages + bd.
Revolver cal. 45 à canon court 60 %, 1D10+2 points de dommages.

Compétences : Aller au Fond des Choses 59 %, Baratin 71 %, Droit 13 %, Écouter 48 %, Être Sarcastique 78 %, Trouver Objet Caché 51 %.

LITTLE JIMMY FOSTER, 34 ans, chauffeur

FOR 17	CON 17	TAI 18	INT 10	POU 14
DEX 12	APP 8	ÉDU 10	SAN 61	PV 18

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Batte de base-ball 52 %, 1D8 points de dommages + bd.
Coup de Poing Américain 58 %, 1D3+2 points de dommages + bd.
Mitraillette Thompson 73 %, 1D10+2 points de dommages.

JOEY LARSON, 24 ans, zombie répugnant

FOR 18	CON 17	TAI 8	INT 0	POU 1
DEX 8	APP 3	ÉDU 0	SAN 0	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Lutte 25 %, dommages spéciaux.

LEROY TURNER, 28 ans, trompettiste zombie

FOR 18	CON 21	TAI 16	INT 0	POU 1
DEX 9	APP 5	ÉDU 0	SAN 0	PV 19

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Lutte 25 %, dommages spéciaux.
Trompette Maudite 100 %, 25 points de Vie, la musique réveille les morts.

SIX POLICIERS

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PV*
ART	13	16	14	16	13	15
BOB	17	14	13	12	11	14
FERGUS	13	12	12	11	9	12
NATE	12	11	15	11	10	13
ROY	15	13	13	10	11	13
STAN	16	10	12	8	15	11

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Lutte 40 %, dommages spéciaux.
Matraque 40 %, 1D6 points de dommages + bd.
Revolver cal. 38 40 %, 1D10 points de dommages.

SIX TÉMOINS DES FUNÉRAILLES OU GANGSTERS

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PV*
UN	13	15	15	16	12	15
DEUX	12	14	14	10	11	14
TROIS	12	17	17	12	9	17
QUATRE	13	12	12	11	10	12
CINQ	12	11	15	11	11	13
SIX	14	12	12	8	15	12

Bonus aux dommages : +1D4.

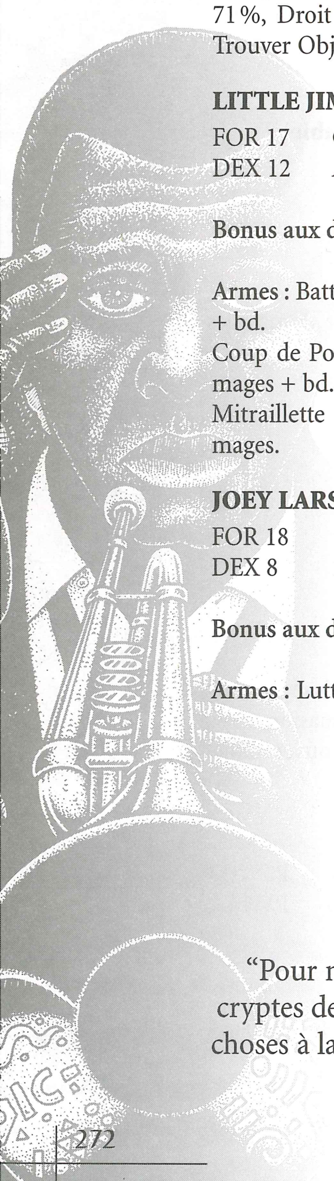
Armes : Coup de Poing 40 %, 1D3 points de dommages + bd (tous).
Gourdin 40 %, 1D6 points de dommages + bd.
Revolver cal. 38 35 %, 1D10 points de dommages (gangsters).

SIX MORTS-VIVANTS

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PV*
UN	24	27	14	9	1	21
DEUX	19	15	14	7	1	15
TROIS	21	21	18	6	1	20
QUATRE	21	18	14	6	1	16
CINQ	23	24	16	5	1	20
SIX	27	17	10	4	1	14

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Lutte 25 %, dommages spéciaux.
Morsure 20 %, 1D2 points de dommages.



"Pour moi, il n'y avait rien d'horrible dans les os et les squelettes qui jonchaient certaines des cryptes de pierre, profondément enfouies sous les fondations. C'est incroyable, mais j'associais ces choses à la vie quotidienne et les prenais pour plus naturelles que les images colorées d'être vivants que je rencontrais dans nombre de mes livres moisis."
– H.P.L. "Je suis d'ailleurs"



Invocation de Nyarlathotep

Guide des Ressources

Le pays de Lovecraft : Arkham

Ce chapitre survole Arkham, ses environs et quelques événements remarquables. Arkham est un lieu idéal pour situer une campagne de *L'Appel de Cthulhu.* Des suppléments tels que *l'Évasion d'Innsmouth* et *Aventures dans la Région d'Arkham* ajoutent encore à ces informations.

Arkham, Massachusetts, se situe à 8 kilomètres au nord de Salem et à 32 kilomètres au nord de Boston. Sa population est de 22562 habitants. La ville a été fondée en 1692, et formellement reconnue en 1699. Le textile représente l'essentiel de son industrie actuelle, mais elle se transforme progressivement en une banlieue résidentielle chic de Boston. Elle accueille l'Université de Miskatonic et sert de point de départ à plusieurs grands classiques de Lovecraft, "Les montagnes hallucinées", "L'horreur de Dunwich", "Dans l'abîme du temps", etc.

Sites d'Arkham

1. MAISON ARMITAGE - 417 W. Miskatonic Avenue, à l'angle SO de West Street. Henry Armitage, bibliothécaire de l'Université, comprend la menace représentée par les Whateley de Dunwich. Accompagné par les professeurs Rice et Morgan, il se rend chez eux pour stopper l'invocation de Yog-Sothoth. Voir la nouvelle "L'horreur de Dunwich".

2. ARKHAM ADVERTISER - 389 W. Armitage Street (près de West St.). Un des deux quotidiens de la ville.

3. TERMINUS DES BUS D'ARKHAM - 411 N. West Street (sur W. High Lane). Cette ligne dessert, entre autres, Boston, Salem, Newburyport, Dean's Corner et Kingsport. Elle ne dessert pas Innsmouth; pour cette destination, voir 10. Arrêt de Bus d'Innsmouth, ci-après.

4. ARKHAM GAZETTE - 350 W. Hyde Street (entre Jenkin et Brown). Un des deux quotidiens de la ville.

5. BIBLIOTHÈQUE D'ARKHAM - 630 Marsh Street (angle NE de Marsh et Hyde).

6. SANATORIUM D'ARKHAM - 255 E. Derby Street (sur Peabody).

7. GARE DE BOSTON & MAINE - 298 W. High Lane. Ligne directe pour Boston et desserte du nord et du sud.

8. TRIBUNAL ET PRISON - 666 N. Peabody Avenue (angle NO de Hyde et Peabody).

9. CASERNE DES POMPIERS - 418 E. Armitage Street (angle SE de Peabody).

10. HÔTEL MISKATONIC - 200 W. College Street. Le meilleur hôtel d'Arkham. Avec ses quatre étages, c'est le plus haut bâtiment de la ville.

11. ARRÊT DE BUS D'INNSMOUTH - 705 Dyer Street (angle O sur Curwen). Joe Sargent fait la navette deux fois par jour. 40 cents l'aller simple.

12. MAISON DE LABAN SHREWSBURY - 498 W. Curwen Street (West Street). Shrewsbury a disparu en 1915. Ses publications comprennent les *Fragments de Celaeno* et *Cthulhu dans le Necronomicon.* Voir "La Trace de Cthulhu" par August Derleth.

13. ARMURERIE DE LA GARDE NATIONALE - 560 Marsh Street (angle SE de Hyde).

14. MAISON DE PEASLEE - 588 Crane Street (à mi-chemin entre Boundary et West, côté nord de Crane). Demeure de Nathaniel et Wingate Peaslee, qui se sont rendus en Australie en 1935 pour enquêter sur des photos d'étranges blocs de pierre. Voir la nouvelle "Dans l'abîme du temps".

15. BUREAU DE POSTE - 487 N. Peabody Avenue (angle SO d'Armitage).

16. ANCIEN CIMETIÈRE D'ARKHAM - Entre Lich, Parsonage, Church et Peabody.

17. MAISON INDICIBLE - 188 N. Boundary Street (entre la rivière et Main Street). Visitée par Randolph Carter et Joel Manton dans la nouvelle "L'indicible".

18. MAISON WILMARTH - 118 W. Saltonstall Street. Au cours d'un voyage dans le Vermont, le docteur Wilmarth a été confronté à des extraterrestres dans "Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres".

19. MAISON DE LA SORCIÈRE - 197 E. Pickman Street (à l'angle NO de Parsonage Street). C'est là qu'un jeune et brillant mathématicien, Walter Gilman, apprend une partie des secrets de Keziah Mason, une sorcière. Voir "La maison de la sorcière".

Université de Miskatonic

A : ANNEXE DE LA FACULTÉ

B : FACULTÉ DES SCIENCES

C : BEAUX-ARTS

D : DORTOIR

E : DORTOIR

F : BIBLIOTHÈQUE – Un chien de garde a tué ici Wilbur Whateley lorsqu'il est entré par effraction pour voler le *Necronomicon*... Voir "L'Horreur de Dunwich".

G : RÉSIDENCE DU DOYEN

H : RÉSIDENCES DES ENSEIGNANTS

I : DORTOIR

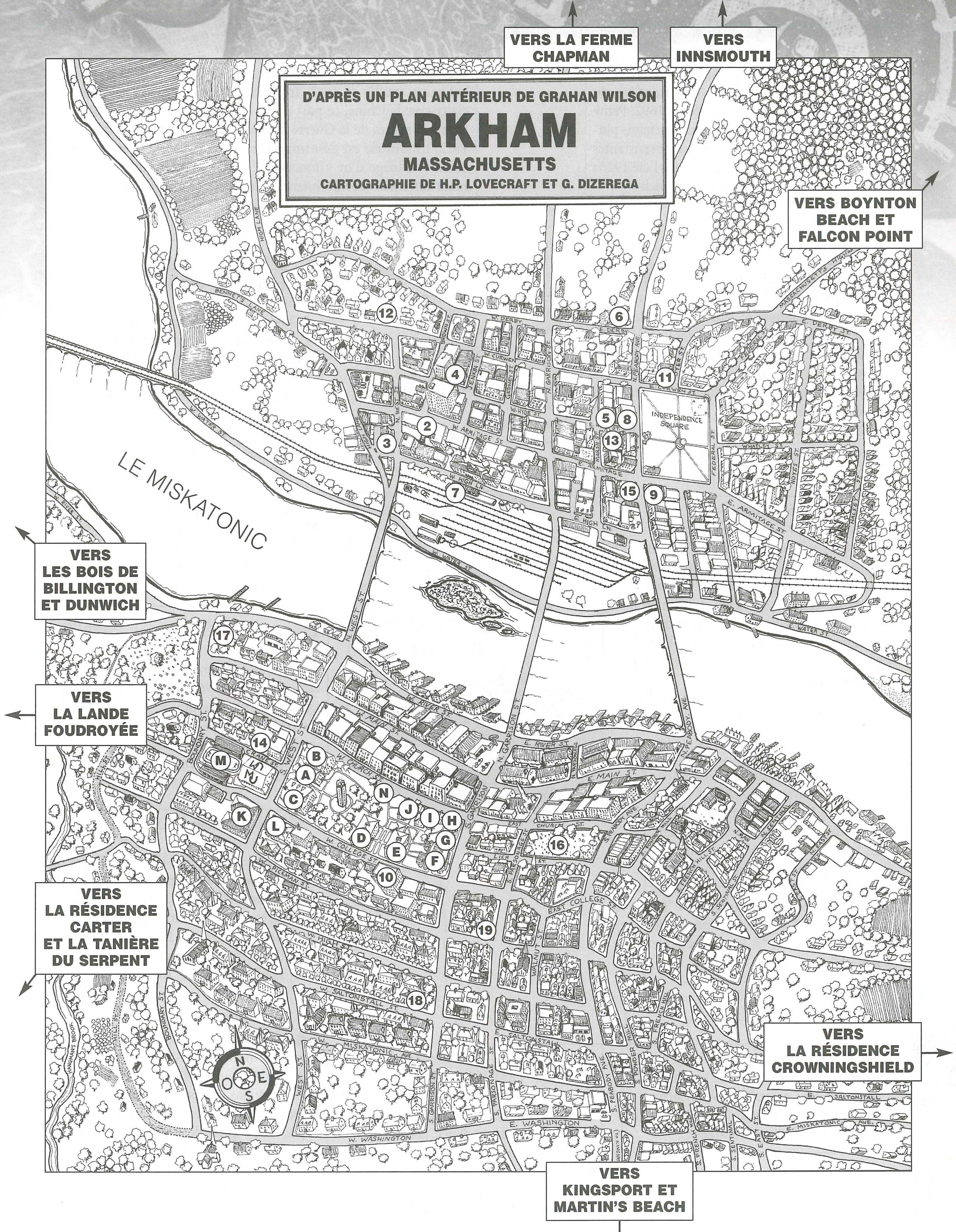
J : LOCKSLEY HALL

K : HÔPITAL UNIVERSITAIRE ST. MARY

L : MUSÉE DE L'UNIVERSITÉ DE MISKATONIC - 687 W. College Street, angle SE de West.

M : STADE AXTON ET ANNEXE - Tout l'îlot compris entre Boundary, West, Crane et College.

N : STATUE DE DEAN HASLEY - (au centre du campus). Héros de la terrible épidémie de typhoïde de 1905. Voir "Herbert West — Réanimateur".


D'APRÈS UN PLAN ANTÉRIEUR DE GRAHAN WILSON
ARKHAM
MASSACHUSETTS
CARTOGRAPHIE DE H.P. LOVECRAFT ET G. DIZEREGA
VERS LA FERME CHAPMAN
VERS INNSMOUTH
VERS BOYNTON BEACH ET FALCON POINT
VERS LES BOIS DE BILLINGTON ET DUNWICH
VERS LA LANDE FOUDROYÉE
VERS LA RÉSIDENCE CARTER ET LA TANIÈRE DU SERPENT
VERS LA RÉSIDENCE CROWNINGSHIELD
VERS KINGSPORT ET MARTIN'S BEACH
LE MISKATONIC
INDEPENDENCE SQUARE
N
O
E
S
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N

Le pays de Lovecraft : lieux et événements

Vers Dunwich — *à environ 110 kilomètres au nord-ouest d'Arkham.* Près de la frontière du Vermont. 376 habitants, fondée en 1692. Petite communauté agricole. Accueillait autrefois plusieurs grandes scieries. Rumeurs persistantes sur d'étranges décès intervenus dans l'été 1928 : voir la nouvelle “L'horreur de Dunwich”.

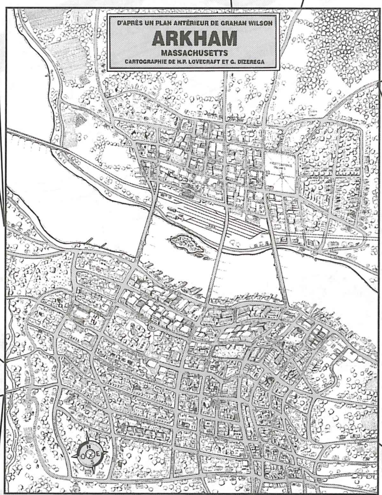
Vers Innsmouth — *à 10 kilomètres au nord-ouest d'Arkham.* 367 habitants, fondée en 1643. Très actif dans les échanges commerciaux avec la Chine, ce port a mis à l'eau bon nombre des bâtiments corsaires de la Guerre d'Indépendance et de la Guerre de 1812. L'industrie est désormais centrée sur la pêche. Une petite usine d'affinage d'or y fonctionne encore. Cette ville, étrangement refermée sur elle-même, compte de nombreux bâtiments abandonnés. Voir la nouvelle de Lovecraft, “Le cauchemar d'Innsmouth”.

Vers les bois de Billington — *à trois kilomètres au nord-ouest d'Arkham.* Le vieux domaine Billington se situe au sud du Miskatonic. Plusieurs mystères s'y concentrent autour d'une tour de pierre, d'un vitrail et d'une entité. Voir “Le rôdeur devant le seuil”, d'August Derleth et H.P. Lovecraft.

Vers la Ferme Chapman — *à 3 kilomètres au nord d'Arkham.* Le docteur Herbert West a fait accidentellement brûler cette ferme. Voir “Herbert West — Réanimateur”.

Vers Boynton Beach — *à 1,5 kilomètre au sud-est d'Innsmouth.* Quelques familles de pêcheurs vivent ici, sur une plage proche de l'entrée de la crique. Ce site n'est pas loin de Devil's Reef [Récifs du Diable], une menace pour la navigation qui, curieusement, n'est presque jamais mentionnée par les habitants du cru. Le curieux Fish Head Rock [Roc Tête de Poisson] se trouve à l'extrémité nord de la plage, un rocher massif et érodé, sculpté sous la direction des chamans locaux bien avant l'arrivée du *Mayflower.* Ce gros bloc est censé représenter les hommes-poissons qui hanteraient ces eaux.

Vers la lande foudroyée — *à 1,5 kilomètres à l'ouest de la ville.* Un météorite atterrit près de la ferme de Nahum Gardner. Il contient une étrange entité qui absorbe progressivement la force vitale de tout ce qui vit à proximité. Dans les années 20, le seul témoin de ce phénomène est un fermier, Ammi Pierce, qui vit à proximité. Voir “La couleur tombée du ciel”.



Vers Falcon Point — *un petit village de pêche au sud de Boynton Beach.* 56 habitants, fondé en 1696. Il tient son nom des nombreux rapaces qui se perchent sur les pics rocheux en attendant les immenses bancs de poissons qui font bouillonner régulièrement ces eaux.

Vers la résidence Carter — *à 4,5 kilomètres au sud-ouest d'Arkham.* Juste à l'ouest de la route qui rejoint Salem et Boston, sur les pentes de la Colline de l'Orme. Cette demeure familiale est tombée en ruine depuis la disparition de Randolph Carter, héros de la guerre et auteur prometteur. Voir “La clé d'argent”, “À travers les portes de la clé d'argent” et “À la recherche de Kadath”.

Vers la résidence Crowningshield — *à 800 mètres à l'est de la ville* (extrémité de E. High St.). Foyer d'Edward Pickman Derby et de sa femme Asenath. Derby était un poète et l'auteur d'*Azathoth et autres horreurs.* Lovecraft relate l'histoire de ce mariage à l'issue fatale dans “Le monstre sur le seuil”.



Vers la Tanière du Serpent — Son entrée se trouve dans les bois noirs proches de la demeure des Carter. Randolph Carter y a joué quand il était enfant. Voir la nouvelle de Lovecraft, “La clé d'argent”.

Vers Kingsport — *à 3 kilomètres au sud d'Arkham.* 7 834 habitants, fondée en 1639, officialisée en 1651. Port d'attache de nombreux corsaires pendant la Guerre d'Indépendance. Station balnéaire et colonie artistique, la ville a conservé une grande partie de son architecture originelle. La pêche constitue la principale industrie. Voir les nouvelles “Le festival” et “L'étrange maison haute dans la brume”.

Vers Martin's Beach — *à 3 kilomètres au sud est d'Arkham.* 867 habitants, fondée en 1644. Village de pêche désormais très fréquenté par les touristes et les estivants. Situé près de l'embouchure du Miskatonic, il offre un magnifique panorama sur Kingsport Head. De nombreuses peintures de ce site ont été réalisées à Martin's Beach, quand les dernières lueurs du jour balaient le singulier bâtiment près du sommet. C'est le point le plus haut de la côte du Massachusetts.

Le pays de Lovecraft : lieux et événements

Chronologie des événements

Relatés dans les nouvelles de H.P.L, ils sont intervenus pour la plupart dans le Pays de Lovecraft.

1877 — Disparition de la secte de la Sagesse Étoilée à Providence, Rhode Island : “Celui qui Hantait les Ténèbres”.

11 mai 1878 — Une mystérieuse momie est découverte sur une île inconnue du Pacifique Sud par le capitaine Charles Weatherby. Son cargo, l'*Eridanus* assurait une liaison entre Wellington (Nouvelle-Zélande) et Valparaiso (Chili). La momie est confiée au Cabot Museum de Boston : “Surgi du Fond des Siècles”.

31 octobre 1889 — Assassinat de Walker Davis par sa femme, Audrey, victime d'une crise de folie dans les parages de Binger, Oklahoma : “La Malédiction de Yig”.

Juin 1892 — Une mystérieuse météorite tombe dans la cour de Nahum Gardner, non loin d'Arkham : “La Couleur Tombée du Ciel”.

1893 — Disparition d'Edwin Lillbridge, reporter au *Telegram* de Providence, au cours d'une enquête sur la secte de la Sagesse Étoilée : “Celui qui Hantait les Ténèbres”.

1er novembre 1907 — Une opération de police démantèle une étrange secte dans les marais proches de la Nouvelle Orléans. Quarante-sept arrestations : “L'Appel de Cthulhu”.

17 avril 1908 — Alonzo Typer est vu pour la dernière fois avant qu'il disparaisse dans la vieille résidence Van der Heyl des environs d'Attica, État de New York : “Le Journal d'Alonzo Typer”.

1908 — Assemblée annuelle de la Société Archéologique Américaine à Saint Louis. Une mystérieuse figurine de pierre est présentée par l'inspecteur de police John Raymond Legrasse aux membres de la S.A.A. : “L'Appel de Cthulhu”.

2 février 1913 — Naissance de Wilbur Whateley à Dunwich : “L'Abomination de Dunwich”.

17 mai 1922 — Le capitaine James P. Orne du bateau de pêche l'*Alma* capture une colossale créature marine dotée d'un œil unique. Elle est exposée à Boston. Entrée payante : “Le Monstre Invisible”.

8 août 1922 — Mort par noyade de James P. Orne et d'une douzaine d'autres personnes dans des circonstances mystérieuses : “Le Monstre Invisible”.

Mi-octobre 1923 — Décès du docteur Munoz à New York : “Air Froid”.

1er août 1924 — Décès du vieux sorcier Whateley à Lammas [Fête des Récoltes]. Sa fille Lavinia et son petit-fils Wilbur lui survivent : “L'Abomination de Dunwich”.

8 août 1924 — Mort du capitaine Edward Norrys et démence soudaine de M. Thornton (parapsychologue) et de M. Delapore (propriétaire du Prieuré d'Exham), au cours de l'exploration d'une caverne souterraine située en dessous du prieuré. Le vieil édifice sera démoli quelques mois plus tard : “Des Rats dans les Murs”.

Du 23 mars au 2 avril 1925 — Le jeune sculpteur Henry Anthony Wilcox sombre dans le délire après une série de rêves étranges. Rétabli le 2 avril, il souffre cependant d'une amnésie partielle : “L'Appel de Cthulhu”.

2 avril 1925 — L'équipage de l'*Emma,* qui naviguait d'Auckland (Nouvelle-Zélande) à Valparaiso (Chili), découvre une étrange île volcanique. Une expédition sur l'île se solde par la mort de six hommes et la démence d'un autre. Le lieutenant Gustaf Johansen survit à peu près intact mais meurt plus tard dans sa ville natale : “L'Appel de Cthulhu”.

1926 — Le jeune et talentueux poète Justin Geoffrey meurt dans un asile de fou : “La Chose sur le Seuil”.

31 octobre 1926 — Mort de Lavinia Whateley. Son fils illégitime Wilbur lui survit : “L'Abomination de Dunwich”.

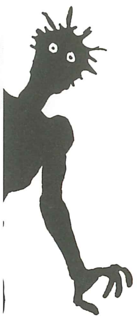
Hiver 1926-1927 — Décès de George Gammell Angell, professeur honoraire de langues sémites à l'Université Brown de Providence, après qu'il a été bousculé par un marin : “L'Appel de Cthulhu”.

3 novembre 1927 — Inondations sans précédent dans le Vermont. Les eaux charrient d'étranges cadavres : “Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres”.

Hiver 1927-1928 — Enquête gouvernementale à Innsmouth et explosion des entrepôts portuaires. Un sous-marin tire des torpilles au large de Devil's Reef : “Le Cauchemar d'Innsmouth”.

Début août 1928 — Wilbur Whateley est tué par un gros chien dans la bibliothèque de l'Université de Miskatonic. Son corps inhumain se désagrège : “L'Abomination de Dunwich”.

Août 1928 — Le tertre hanté à proximité de Binger, Oklahoma, est exploré en partie par un ethnologue spécialiste des cultures amérindiennes. Après quelques examens préliminaires, le scientifique se refuse inexplicablement à poursuivre les fouilles : “Le Tertre”.



Du 9 au 15 septembre 1928 — Les professeurs Armitage, Rice et Morgan de l'Université de Miskatonic mettent fin à l'Abomination de Dunwich le dimanche 15 septembre : “L'Abomination de Dunwich”.

12 septembre 1928 — Albert Wilmarth de l'Université de Miskatonic rend visite à Henry Akeley. Akeley disparaît et Wilmarth prend la fuite : “Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres”.

20 septembre 1930 — Une équipe scientifique commanditée par l'Université de Miskatonic embarque à Boston pour l'Antarctique à bord du voilier *Arkham* : “Les Montagnes Hallucinées”.

9 novembre 1930 — L'expédition de l'Université de Miskatonic jette l'ancre dans la baie McMurdo : “Les Montagnes Hallucinées”.

22 janvier 1931 — Le professeur Lake et ses compagnons s'enfoncent profondément dans les terres. Ils annoncent avoir découvert de nouvelles formes de vie avant de cesser toute émission radio : “Les Montagnes Hallucinées”.

2 septembre 1931 — Mort du célèbre entomologiste Henry Sargent Moore, professeur à l'Université de Columbia (État de New York), emporté par une maladie du sommeil particulièrement virulente : “La Mort Ailée”.

23 janvier 1932 — Décès par crise cardiaque du médecin et entomologiste Thomas Slauenwhite à Bloemfontain, Afrique du Sud : “La Mort Ailée”.

1er décembre 1932 — Deux cambrioleurs présumés sont retrouvés mort au Cabot Museum de Boston. La cause des décès paraît indécelable mais il est presque certain qu'ils tentaient de voler la momie offerte au musée en 1878 par le capitaine de l'*Eridanus* : “Surgi du Fond des Siècles”.

8 décembre 1932 — Autopsie de la momie découverte par l'équipage de l'*Eridanus* en 1878. Les résultats ne seront jamais communiqués : “Surgi du Fond des Siècles”.

17 juillet 1935 — Une expédition archéologique en Australie se termine. Dirigée par Nathaniel Wingate Peaslee — un homme frappé d'amnésie de 1908 à 1913 — elle était commanditée par l'Université de Miskatonic : “Dans l'Abîme du Temps”.

Règles Optionnelles : Poursuites en Véhicules

Ces règles proposent un mode de résolution des poursuites et des autres situations concernant des véhicules à roues. Elles fonctionnent au mieux dans le cas de deux véhicules. Le Gardien est libre d'améliorer ou de compléter ces idées selon la nécessité.

Séquence par round de jeu : (1) changement de vitesse des véhicules, s'il y en a; (2) manœuvres des véhicules et tirages d'accidents; (3) les personnages se déplacent ou agissent dans l'ordre de leur DEX.

Termes

Niveau de vitesse : La vitesse maximale que peut supporter un véhicule. Un véhicule roule à sa vitesse maximale ou à toute autre vitesse inférieure. Tous les véhicules démarrent à la vitesse 0 et accélèrent pour atteindre la vitesse choisie.

Portée : L'intervalle relatif qui sépare des véhicules en mouvement. Comme le montre la Piste de Poursuite, il existe cinq Portées. Chaque round de jeu, un véhicule peut se rapprocher ou s'éloigner de 1 Portée par point de vitesse qu'il a en plus sur son adversaire — s'il est devant, il distance son poursuivant; s'il est derrière, il se rapproche d'une Portée.

Accélérer, décélérer : Un véhicule peut accélérer/décélérer de n vitesses par round — La Mercedes-Benz SSK, par exemple, avec un facteur accél./décél. de 4, augmente ou réduit sa vitesse de 4 points par round.

Maniabilité : La facilité avec laquelle s'effectuent les manœuvres. Ajoutez ou retirez la maniabilité du véhicule de la compétence Conduire du personnage. Voir ces modificateurs dans la Table des Véhicules.

Manœuvre : L'échec d'une manœuvre impose un tirage sur la Table des Accidents.

Virage : Un virage peut obliger un véhicule à réduire sa vitesse de 1 point ou plus. Pour un demi-tour, le véhicule doit impérativement descendre à la vitesse 1. La réussite est automatique et relève de la conduite normale.

Virage à grande vitesse : Réduisez la compétence Conduire de 10 %, puis faites un jet de Conduire. Un succès permet de passer le virage sans ralentir.

Demi-tour au frein à main : Réduisez la compétence Conduire de 25 %, puis faites un jet de Conduire. Sur une réussite, le véhicule pivote en dérapant et termine sa manœuvre dans la direction opposée. Le round suivant, il se déplace à la vitesse 2. Impossible avec un attelage.

Collision : Le véhicule heurte ou vient s'encastrer dans une cible immobile ou en mouvement. Le choc inflige 1D6 points de dommages aux véhicules par points de vitesse relative d'impact; conducteurs et passagers perdent 1D3 points de Vie par vitesse.

Esquive : Sur une réussite de Conduire, le chauffeur échappe à une Collision, Lancer, Grimper, Sauter, attaque par armes à feu, etc. Seule 1 action peut être Esquivée chaque round.

Dommages au véhicule

La Table des Véhicules indique les points de Vie de divers modèles. Quand un véhicule subit une collision, ses points de Vie sont réduits par les dommages infligés. Quand ces dégâts dépassent la moitié des points de Vie, réduisez de moitié la vitesse maximale. Quand il ne lui reste plus que 5 points de Vie ou moins, le véhicule cesse de fonctionner. Une réussite de Mécanique restitue 1D6+4 points de Vie au véhicule endommagé, en un nombre d'heures équivalent. Quand un véhicule subit des dommages, le Gardien peut, s'il le désire, demander un jet sur la Table des Accidents.

Actions individuelles

Des personnages peuvent grimper sur la carrosserie des véhicules ou tenter de passer sur un autre. Réduisez de moitié les compétences Grimper, Sauter, Lutte, etc., dans ces circonstances. Accordez un jet de DEX x 3 ou de Chance pour se rattraper à quelque chose si le mouvement échoue. Pour l'utilisation des armes à feu, voir la Piste de Poursuite.

Note concernant les routes

Dans les années 1890, les principales rues des villes importantes étaient pavées, mais la terre battue n'était pas rare, même dans les zones résidentielles. Les routes de campagne étaient toutes en terre. Les ponts étaient rares : les cours d'eau se traversaient à gué, et les principaux fleuves par ferry. Les grandes distances se parcouraient par train ou bateau.

Dans les années 20, les rues des villes ont deux voies, une pour chaque sens. La police assure souvent la circulation aux carrefours importants. Les ruelles sont en fait de simples pistes non pavées ne permettant le passage que d'un véhicule. À la campagne, les routes principales sont très étroites et sinueuses. Les accotements ne sont ni dégagés ni stabilisés. Les espaces de dégagement sont rares. Les poteaux indicateurs sont inexistants ou presque, y compris aux carrefours. Les animaux de ferme et engins agricoles sont en revanche courants.

Piste de Poursuite

Côte à côte	2 longueurs	Proche	En vue	Hors de vue
Portée 1	Portée 2	Portée 3	Portée 4	Portée 5
armes à feu compétence normale	*armes à feu 1/2 compétence*	*armes à feu 1/4 compétence*	*01 % de chance de toucher*	*Aucune chance de toucher*

Utilisez des pièces ou des marqueurs pour indiquer les positions

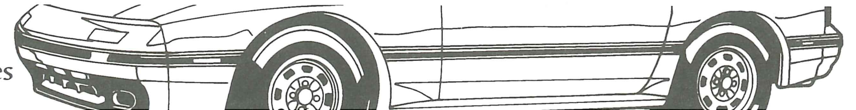


Table des Pannes

À utiliser quand une manœuvre échoue ou qu'un véhicule est endommagé. Dans le cas d'un résultat supérieur à 10, relancez le dé et utilisez les deux résultats.

1D10	*Résultat*
1	**Pneu crevé, roue endommagée :** le véhicule roule à vitesse 1 jusqu'à réparation ou remplacement.
2	**Moteur endommagé ou rupture de l'attelage :** le véhicule est ralenti de 2 points cumulatifs de vitesse par round jusqu'à l'arrêt complet. Il ne peut pas repartir sans un jet réussi de Mécanique.
3	**Fuite d'essence ou mort d'un cheval :** pas d'effet jusqu'à ce que cela se reproduise. Remplacez le réservoir et le carburant, attelez un nouveau cheval.
4-6	**Dérapage :** -20 % à la compétence Conduire au round suivant uniquement.
7	**Dérapage :** -10 % à la compétence Conduire au round suivant uniquement.
8	**Dérapage :** -15 % à la compétence Conduire au round suivant uniquement. Faites un nouveau jet sur la table et ajoutez 2 au résultat.
9	**Mauvais dérapage :** -30 % à la compétence Conduire au round suivant uniquement. Faites un nouveau jet sur la table et ajoutez 4 au résultat.
10	**Tonneau :** le véhicule quitte la route et effectue un tonneau pour chaque point de sa vitesse. Chaque tonneau inflige 2D3 points de dommages au véhicule et 1D3 aux passagers (1D6 dans le cas d'un attelage mais les passagers sont éjectés au premier tonneau). Il y a 10 % de chances pour que le réservoir d'un véhicule automobile explose.

Modificateurs du jet de Conduire

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

Situation	*Modificateur de pourcentage*
Branches, pierres	-20
Brouillard	-10
Demi-tour au frein à main	-25
Huile ou glace	-20
Longue descente	-10
Maniabilité	selon véhicule
Neige	-20
Nuit	-10
Pluie battante	-20
Pluie	-10
Pneu crevé	-10
Route de terre	-20
Route gravillonnée	-10
Vent	-10
Virage à grande vitesse	-10
Vitesse 1 ou 2	+10
Vitesse maximum	-10

Vitesses des Monstres

Vitesses moyennes des créatures du Mythe. Variations possibles suivant les individus.

VITESSE 0 : Aboth, Azathoth, Cthugha.

VITESSE 1 : Autre Dieu Inférieur, Byakhee (au sol), Chien de Tindalos (au sol), Chose Très Ancienne (au sol et en vol), Chthonien, Daoloth, Dhole (en fouissant), Être de Xiclotl, Ghast, Ghatanothoa, Glaaki, Gnoph-keh, Goule, Grande Race de Yith, Gug, Habitant des Sables, Homme Serpent, Horreur Chasseresse (au sol et en vol), Insecte de Shaggaï (au sol), Ithaqua (au sol), Larve Amorphe, Lloigor, Mi-Go (au sol et en vol), Nodens, Nyarlathotep (humain), Nyogtha, Père Dagon & Mère Hydra, Polype Volant (au sol et en vol), Profond, Serviteur des Autres Dieux, Serviteur de Glaaki, Shantak (au sol), Shoggoth, Shudde M'ell, Sombre Rejeton, Vagabond Dimensionnel, Vampire de Feu, Vampire Stellaire, Y'golonac, Yig.

VITESSE 2 : Atlach-Nacha, Byakhee (en vol), Cthulhu (nage et vol), Dhole (au sol), Hastur (au sol), Larve Stellaire de Cthulhu, Nyarlathotep (monstrueux), Shub-Niggurath, Tsathoggua, Zhar (au sol).

VITESSE 3 : Cthulhu (marche), Cyaegha (en vol), Shantak (en vol).

VITESSE 4 : Bast, Chien de Tindalos (en vol), Insecte de Shaggaï (en vol).

VITESSE 5 : Hastur (en vol), Zhar (en vol), Zoth-Ommog.

VITESSE 10 : Ithaqua (en vol), Yog-Sothoth.



Fiche de Véhicule

Véhicule————————————————

Conducteur ———————————————

Conduire % —————— Vitesse max. ——————

Accél./Décél. —————— Points de Vie ——————

Maniabilité —————— Vitesse actuelle——————

Table des Véhicules

Type de véhicule	*Vit. max*	*PV*	*Maniabilité*	*Conducteur & passagers*	*Accél./Décél.*
18 roues	9	90	4	3 (cabine)	4
Cabriolet à 1 cheval	2	20	15	1+1+MP*	1
Camion 6 tonnes	4	70	-6	3 (cabine)	1
Chariot à 4 chevaux	1	35	-1	1+quelques-uns	NA
Cheval sellé	2	20	20	1	2
Corvette SR	15	25	14	1+1	8
Ford Modèle A	5	25	4	5+MP	2
Ford Modèle T	3	25	2	5+MP	1
Harley Davidson	12	18	16	1 (+1)	8(6)
Hispano-Suiza H6	8	30	7	4+MP	3
Mercedes-Benz SSK	10	20	12	2+MP	4
Packard 626	7	40	0	5+MP	2
Pickup (6 cyl.)	12	45	11	3 (cabine)	7
Taurus	11	30	12	5	7
Voiture à 4 chevaux	2	30	-1	2+4	1

* + 2 marchepieds

Transports

À partir du XIX[e] siècle, la machine à vapeur (à pistons puis à turbine) réduit progressivement la durée des voyages. Jusqu'à la Première Guerre mondiale, les principaux modes de transport sont les bateaux et trains à vapeur, ainsi que les véhicules à traction animale et les trolleybus.

La Grande Guerre perfectionne considérablement les automobiles et les avions. Mais ces engins ne sont couramment utilisés pour les longs trajets qu'après la Seconde Guerre mondiale, et les énormes investissements du gouvernement américain dans la construction de nouveaux aéroports et routes goudronnées inter-États. Dans le même temps, les chemins de fer — malgré leur indéniable utilité pour le transport des marchandises et les liaisons interurbaines — disparaissent dans presque tous les États-Unis. Cette révolution, qui ne s'est achevée que récemment, a détruit l'essentiel d'un gigantesque réseau ferroviaire.

Les tarifs des transports sont fournis avec les *Exemples de prix*, un peu plus loin.

Toutes les vitesses et distances indiquées sont des valeurs nominales pour le transport civil.

Vitesse et rayon d'action des avions en 1928

- Un avion monomoteur à dièdre relevé est capable de parcourir entre 300 et 500 miles (480-800 km) à une vitesse de croisière de 120 miles à l'heure (190 km/h).
- Un avion bimoteur à dièdre relevé est capable de parcourir entre 500 et 800 miles (800-1 280 km) à une vitesse de croisière de 90 miles à l'heure (144 km/h).
- Un dirigeable zeppelin est capable de parcourir 1 000 miles (1 600 km) à une vitesse de croisière de 70 miles à l'heure (112 km/h).

Des aménagements spéciaux accroissaient considérablement le rayon d'action des appareils : Lindbergh a ainsi pu voler de Long Island à Paris à bord d'un monomoteur, alors qu'un zeppelin est parvenu à accomplir un aller-retour de 10 000 miles (16 000 km) entre l'Allemagne et l'Afrique au cours de la Première Guerre mondiale.

Vitesse et rayon d'action des avions de nos jours

- Un avion monomoteur à dièdre relevé est capable de parcourir entre 750 et 1 000 miles (1200-1600 km) à une vitesse de croisière de 200 miles à l'heure (320 km/h).
- Un avion bimoteur à dièdre relevé est capable de parcourir 2 000 miles (3 200 km) à une vitesse de croisière de 275 miles à l'heure (440 km/h).
- Un Lear Jet peut parcourir 3 000 miles (4 800 km) à une vitesse de croisière de 500 miles à l'heure (800 km/h).
- Un Boeing 747 peut parcourir 7 000 miles (11 200 km) à une vitesse de 550 miles à l'heure (880 km/h).
- Un hélicoptère biplace civil peut atteindre altitude de 9 500 pieds (2 930 m) et parcourir 400 milles (640 km) à une vitesse de croisière de 140 milles à l'heure (224 km/h).

Vitesse moyenne des bateaux en 1890 : chaloupe à vapeur de 12 à 15 nœuds; cargo 10 nœuds; paquebot transatlantique 15 nœuds.

Vitesse moyenne des bateaux en 1920 : canot à moteur de 20 à 25 nœuds; cargo 14 nœuds; paquebot transatlantique 25 nœuds.

Vitesse moyenne des bateaux en 1990 : hors-bord 35 à 45 nœuds; navire porte-conteneurs 30 nœuds; tanker 35 nœuds; navire usine 25 nœuds; bateau de plaisance 30 nœuds; hovercraft 50 nœuds.

Vitesse moyenne à cheval : 16-18 km/h.

Vitesse moyenne en attelage : 16 km/h.

Vitesse moyenne d'une automobile dans les années 20 : 40 km/h; 15 km/h sur les route de campagne.

Vitesse moyenne d'une automobile dans les années 1990 : 110-120 km/h sur les routes nationales.

Vitesse moyenne en train pour les longs trajets : 55 km/h. Cette vitesse n'a guère changé en un siècle. Il existe toutefois, en France et au Japon, des trains à grande vitesse trois fois plus rapides.

Tables

Les tables suivantes indiquent les distances aériennes et maritimes séparant diverses villes américaines ou étrangères (et le Canal de Panama). Le Ruban Bleu récompensait les records de vitesse maritime, à une époque où ce mode de transport était vital et prestigieux.

Distances aériennes internationales, en miles

(Pour obtenir les distances en km, multiplier par 1,609)

VILLE	*Buen. Aires*	*Le Caire*	*Calcutta*	*Le cap*	*H. Kong*	*Honolulu*	*Londres*	*LA*	*Manille*	*Mexico*	*Montréal*	*Moscou*	*N. York*	*Sydney*	*Tokyo*
Buen. Aires	-	7 345	10 265	4 269	11 472	7 561	6 916	6 170	11 051	4 592	5 615	8 376	5 297	7 330	11 408
Le Caire	7 345	-	3 539	4 500	5 061	8 838	2 181	7 520	5 704	7 688	5 414	1 803	5 602	8 952	5 935
Calcutta	10 265	3 539	-	6 024	1 648	7 047	4 947	8 090	2 203	9 492	7 607	3 321	7 918	5 685	3 194
Le Cap	4 269	4 500	6 024	-	7 375	11 534	6 012	9 992	7 486	8 517	7 931	6 300	7 764	6 843	9 156
Hong Kong	11 472	5 061	1 648	7 375	-	5 549	5 982	7 195	693	8 782	7 729	4 439	8 054	4 584	1 794
Honolulu	7 561	8 838	7 047	11 534	5 549	-	7 228	2 574	5 299	3 779	4 910	7 037	4 964	4 943	3 853
Londres	6 916	2 181	4 947	6 012	5 982	7 228	-	5 382	6 672	5 550	3 282	1 555	3 458	10 564	5 940
Los Angel.	6 170	7 520	8 090	9 992	7 195	2 574	5 382	-	7 261	1 589	2 427	6 003	2 451	7 530	5 433
Manille	11 051	5 704	2 203	7 486	693	5 299	6 672	7 261	-	8 835	8 136	5 131	8 498	3 944	1 866
Mexico	4 592	7 688	9 492	8 517	8 782	3 779	5 550	1 589	8 835	-	2 318	6 663	2 094	8 052	7 021
Montréal	5 615	5 414	7 607	7 931	7 729	4 910	3 282	2 427	8 186	2 318	-	4 386	320	9 954	6 383
Moscou	8 376	1 803	3 321	6 300	4 439	7 037	1 555	6 003	5 131	6 663	4 386	-	4 665	9 012	4 647
New York	5 297	5 602	7 918	7 764	8 054	4 964	3 458	2 451	8 498	2 094	320	4 665	-	9 933	6 740
Sydney	7 330	8 952	5 685	6 843	4 584	4 943	10 564	7 530	3 944	8 052	9 954	9 012	9 933	-	4 866
Tokyo	11 408	5 935	3 194	9 156	1 794	3 853	5 940	5 433	1 868	7 021	6 383	4 647	6 740	4 866	-

Distances jusqu'au canal de Panama

Port	Milles nautiques	Kilomètres
Baltimore	1 901	3 521
Boston	2 157	3 995
Buenos Aires	5 450	10 094
Callao	1 346	2 493
Gibraltar	4 343	8 043
Hambourg	5 070	9 390
Hong Kong	9 195	17 029
Istanbul	6 166	11 419
Jacksonville	1 535	2 843
La Havane	1 003	1 858
Le Cap	6 574	12 175
Le Havre	4 610	8 538
Londres	4 763	8 821
Manille	9 347	17 311
Naples	5 325	9 862
New York	1 974	3 656
Nouvelle-Orléans	1 403	2 598
Port Saïd	6 268	11 608
Portland	3 869	7 165
Rio de Janeiro	5 345	9 899
San Diego	2 843	5 265
San Francisco	3 245	6 010
Shanghai	8 556	15 846
Singapour	10 506	19 457
St Petersbourg	6 282	11 634
Sydney	7 674	14 212
Tahiti	4 486	8 308
Valparaiso	2 616	4 845
Vancouver	4 032	7 467
Vera Cruz	1 420	2 630
Wellington	6 505	12 047
Yokohama	7 682	14 227

Distances maritimes au départ des U.S.A., en milles nautiques

(Pour obtenir les distances en km, multiplier par 1,852)

Ports de départ

PORT	*New York*	*N.-Orléans*	*San Francisco*
Aden	6 532	7 870	11 500
Bombay	8 120	9 536	9 780
Buenos Aires	5 868	6 318	7 511
Calcutta	9 830	11 239	8 920
Congo (fl.)	5 862	6 580	8 853
Hambourg	3 637	5 249	8 315
Hong Kong	11 431	10 830	6 086
Honolulu	6 686	6 085	2 097
Le Cap	6 815	7 374	9 898
Le Havre	3 169	4 760	7 855
Londres	2 233	4 507	8 038
Manille	11 546	10 993	6 289
Melbourne	10 628	9 437	7 040
Nome	8 010	7 410	2 705
Port Saïd	5 122	6 509	9 562
Rio de Janeiro	4 778	5 218	7 678
Shanghai	10 855	10 254	5 550
St Peters.	4 632	6 223	7 823
Singapour	10 170	11 500	7 502
Valparaiso	4 637	4 035	5 140
Vladivostok	10 001	9 410	4 706
Wellington	8 540	7 939	5 909
Yokohama	8 986	7 762	4 536

Le Ruban Bleu

Ce trophée fut longtemps disputé par les paquebots qui accomplissaient la traversée de l'Atlantique Nord. Il a perdu tout intérêt lorsque les premiers avions à réaction de transport de passagers sont entrés en service.

Année	Paquebot	Tonnage	Moyenne en nœuds	Sens
1891	Teutonic	9 700	20,5	est-ouest
1892	City of Paris II	10 700	19,5	est-ouest
1892	City of New York	10 500	20,1	ouest-est
1893	Campania	13 000	21,3	ouest-est
1894	Lucania	13 000	21,8/22	est-ouest/ouest-est
1897	Kaiser Wilhelm D.	14 400	22,4	ouest-est
1898	Kaiser Wilhelm D.	14 400	22,7	est-ouest
1900	Deutschland	16 500	23,2/23,4	est-ouest/ouest-est
1906	Kaiser Wilhelm II	19 400	23,6	ouest-est
1907	Mauretania	32 000	23,7	ouest-est
1907	Lusitania	31 600	24,5	est-ouest
1908	Mauretania	32 000	24,5	ouest-est
1909	Lusitania	31 600	25,9	est-ouest
1909	Mauretania	32 000	26	est-ouest
1910	Lusitania	31 600	25,8	ouest-est
1911	Mauretania	32 000	25,9	ouest-est
1924	Mauretania	32 000	26,3	ouest-est
1929	Bremen	51 700	27,8/27,9	est-ouest/ouest-est
1930	Europa	49 800	27,9	est-ouest
1933	Bremen	51 700	28,5	est-ouest
1933	Rex	51 100	28,9	est-ouest
1935	Normandie	79 300	30/30,4	est-ouest/ouest-est
1936	Queen Mary	81 200	30,1/30,8	est-ouest/ouest-est
1937	Normandie	83 400	30,6/31,2	est-ouest/ouest-est
1938	Queen Mary	81 200	31/31,7	est-ouest/ouest-est
1952	United States	53 300	36/35,6	est-ouest/ouest-est

Distances Aériennes aux U.S.A., en miles

(Pour obtenir les distances en km, multiplier par 1,609)

VILLE	*Chicago*	*Denver*	*El Paso*	*Los Ang.*	*Miami*	*Minneap.*	*N.-Orléans*	*New York*	*San Fran.*	*Seattle*
Chicago	-	920	1 252	1 745	1 188	335	833	713	1 858	1 737
Denver	920	-	557	831	1 726	700	1 082	1 613	949	1 021
El Paso	1 252	557	-	701	1 643	1 157	983	1 905	995	1 376
Los Ang.	1 745	831	701	-	2 339	1 524	1 673	2 451	347	959
Miami	1 188	1 726	1 643	339	-	1 511	669	1 092	2 594	2 734
Minneapolis	355	700	1 157	1 524	1 511	-	1 051	1 018	1 584	1 395
N.-Orléans	833	1 082	983	1 673	669	669	-	1 171	1 926	2 101
New York	713	1 613	1 905	2 451	1 092	1 018	1 171	-	2 571	2 408
San Francisco	1 858	949	995	347	2 594	1 584	1 926	2 571	-	678
Seattle	1 737	1 021	1 376	959	2 734	1 395	2 101	2 408	678	-

Note concernant les unités de mesure :

un pied = 0,3048

un mile = 1 609 m

un mille ou mille nautique = 1 852 m

un nœud = 1 mille nautique à l'heure

Exemples de prix dans les années 1890

Vêtements

Habits masculins

Costume Prince Albert sur mesure .... + de 25,00 $
Costume de travail .... 18,00 $
Costume en laine peignée....... 12,50 $
Costume en vigogne cheviotte. 6,50 $
Tenue de cycliste d'Oxford .... 3,25 $
Imperméable Mackintosh......... 6,98 $
Pardessus léger en pure laine.... 9,45 $
Veste de smoking en satin......... 5,95 $
Escarpins pointus .... 2,95 $
Veste de soie fantaisie................ 2,50 $
Chemise française en percale ...... 95 ¢
Chapeau de paille "canotier" .... 75 ¢
Casquette de chasse à double revers .... 45 ¢
Cravate de Windsor en soie......... 55 ¢
Canne de gentleman .... 75 ¢
Fixe chaussettes brodé .... 55 ¢

Habits féminins

Costume "Boléro" sur mesure................. + de 25,00 $
Déshabillé en soie à la française .... 11,00 $
Déshabillé en toile de Chelsea .. 1,75 $
Corsage en soie.......................... 2,25 $
Jupe en taffetas de soie moirée. 9,50 $
Grande cape en satin .... 8,00 $
Bottines en chevreau................. 5,00 $
Chaussures en toile à lacets ...... 2,70 $
Chapeau "à feuillage" rose Bon Ton .... 3,50 $
Chapeau cloche "néopolitain" ..... 75 ¢
Corset à lacets français............. 1,89 $
Camisole de mousseline .... 78 ¢
Ombrelle en soie de Chine .... 2,35 $
Réticule (petit sac à main).......... 98 ¢
Gants en chevreau à quatre boutons .... 1,29 $
Étole en castor réversible .... 3,95 $
Collerette en dentelle blanche .. 2,25 $

Communications

Télégrammes

12 mots .... 12 ¢
Par mot supplémentaire .... 1 ¢
Tarif international, par mot...... 1,00 $

Tarifs postaux

Jusqu'à 30 grammes .... 2 ¢
Jusqu'à 60 grammes...................... +1 ¢
Par tranche de 60 grammes supplémentaire .... +1 ¢

Coursier

Par kilomètre .... 3 ¢
Par heure....................................... 8 ¢

Équipement de télégraphie....... 3,00 $
Téléphone à longue distance .... 7,00 $

Journal .... 2 ¢

Distractions

Tickets de salle de spectacle

Place debout .... 75 ¢
Place assise.................................. 3,00 $
Loge.. 7,50 $

Music-hall .... 1,50 $
Vaudeville .... 50 ¢

Spiritueux

Cocktail.. 20 ¢
Vin fin (bouteille) .... 1,75 $
Bière .... 5 ¢
Whisky (verre).............................. 6 ¢
Whisky (bouteille) .... 1,00 $



Piano droit............................ 189,00 $
Violon de concert avec étui ... 36,55 $
Gramophone .... 35,00 $
Disque de gramophone .... 50 ¢
Lanterne magique .... 9,50 $
Stéréoscope avec vues .... 2,25 $

Appareil photo portable .... 14,40 $
Film, 48 poses.............................. 2,85 $
Appareil photo sur trépied ..... 29,75 $
12 plaques photographiques .... 50 ¢
Équipement complet de chambre noire .... 98,00 $

Hébergement et repas

Hôtels

Établissement de bonne qualité (la nuit) .... + de 5,00 $
Établissement de qualité moyenne
La nuit.................................. 2,00 $
La semaine (service compris)............... 10,00 $

Dortoirs (la nuit)

Lit double .... 20 ¢
Lit simple..................................... 10 ¢
Paillasse.. 5 ¢

Maison (location à l'année).. 600,00 $
Appartement (location à la semaine)......... 3,50 $

Repas

Petit déjeuner .... 25 ¢
Déjeuner .... 50 ¢
Dîner.. 1,00 $

Matériel médical

Bandage élastique (7,5 cm x 5 m)...................... 1,15 $
Batterie électrique médicale ..... 5,75 $
Béquilles en noyer .... 4,00 $
Cure antialcoolique, 24 doses...... 50 ¢
Élixir parégorique, 100 cm³ .... 18 ¢
Forceps.. 75 ¢
Instruments de chirurgie........ 20,00 $
Laudanum (dérivé d'opium), 100 cm³ .... 28 ¢
Pilules pour les nerfs et le cerveau .... 88 ¢
Seringues hypodermiques .... 2,75 $
Trousse de médecin................... 1,10 $
Vin de coca péruvien, 400 cm³ ... 95 ¢

Équipement d'extérieur et de voyage

Matériel de camping

Allumettes de sécurité, la douzaine .... 40 ¢
Corde de chanvre, la livre .... 18 ¢

Couteau de chasse manche "pied de cerf" ....1,50 $
Couteau de poche à deux lames..65 ¢
Couverture de laine......................89 ¢
Embarcation pliante de 3 mètres en toile ....24,00 $
Équipement de pêche et leurres ....8,98 $
Hamac tressé mexicain ....1,59 $
Lampe à réflecteur ....2,59 $
Lanterne....................................1,15 $
Lit pliant ....5,95 $
Longue-vue...............................15,00 $
Piège à loup en acier ....1,20 $
Réchaud à kérosène ....6,50 $
Sac de couchage polaire.........13,00 $
Siège pliant ....55 ¢
Ustensiles de cuisine ....6,50 $

Bagages
Trousse (50 cm x 70 cm) ....1,20 $
Sac de voyage en cuir (cont. 4 kg) ....2,50 $
Malle (cont. 20 kg)..................3,95 $
Grande malle (cont. 40 kg).........5,95 $

Tentes
Tente à armature de 2 m x 2 m..3,65 $
Tente de mineur de 4 m x 4 m .5,80 $
Tente droite de 5 m x 8 m.......22,70 $
Bâche de 8 m x 10 m..............20,25 $

Cantine en étain ....24 ¢
Bidon en acier de 20 litres ....2,89 $
Baril en bois de 200 litres ....3,25 $

Outils

Étau ....7,50 $
Hachette.......................................45 ¢
Lampe à souder ....3,00 $
Marteau de cordonnier ....75¢
Meule sur cadre en chêne ....2,25 $
Pierre à aiguiser ....30 ¢
Pince ....45 ¢
Rabot (plus lames)....................1,10 $
Scie manuelle, lame de 66 cm .....50 ¢
Ustensiles de gravure ....82 ¢

Transports

Chevaux et attelages
Cheval de monte...à partir de 50,00 $
Cheval de trait.......à partir de 20,00 $
Selle ....10,25 $
Bride...2,40 $
Cabriolet découvert (2 places) .65,00 $
Calèche couverte (4 places) ....80,00 $
Voiture couverte (4 places)...175,00 $
Chariot de ferme (2 places)....45,00 $

Étable (la journée) ....25 ¢
Harnais simple ....16,50 $
Harnais double..........................22,40 $
Harnachement de trait ....18,00 $



Tarifs ferroviaires
50 miles (80 km) ....85 ¢
100 miles (160 km) ....1,50 $
500 miles (800 km) ....5,00 $

Trajet maritime États-Unis/ Angleterre
Première classe (aller simple) .75,00 $
Première classe (aller-retour) .110,00 $
Entrepont................................20,00 $

Voyage en vapeur fluvial.............10 ¢
Bicyclette.................................43,00 $

Munitions et armes

Munitions pour armes à feu
Pour les prix des armes à feu, reportez-vous à la Table des Armes Complète en pages 62-63.

22 long rifle (boîte de 100)..........30 ¢
Winchester cal. 25 (boîte de 100) .70 ¢
Marlin cal. 25-20 (boîte de 100) ....1,10 $
Balles cal. 30 (boîte de 100).........44 ¢
Balles de l'Armée Américaine cal. 30-30 (boîte de 100) ......4,25 $
Balles cal. 32 (boîte de 100).........80 ¢
Colt cal. 32 (boîte de 100) ....88 ¢
Balles cal. 38 (boîte de 100).........98 ¢
Balles longue portée cal. 38 (boîte de 100) ....1,67 $
Balles cal. 41 (boîte de 100).........72 ¢
Balles sans fumée cal. 44 (boîte de 100) ....2,35 $
Colt militaire cal. 45 (boîte de 100) ....2,98 $
Cartouche de 12 (boîte de 25) .1,18 $
Cartouche de 20 (boîte de 25) .1,15 $

Canne-épée.............................12,00 $
Cartouchière................................50 ¢
Hachoir à viande..........................35 ¢
Holster d'épaule ....2,25 $

Menottes ....3,75 $
Nerf de bœuf................................40 ¢
Sabre de cavalerie ....2,50 $
Serpe ....50 ¢

Divers

Atlas mondial ....5,00 $
Baromètre ....5,50 $
Boussole de poche....................3,00 $
Brosse à dents ....5 ¢
Cigares à bouts coupés (250) ...3,65 $
Encre (60 cm³)...............................42¢
Encyclopédie en 30 volumes ..25,00 $
Fausse barbe (aérée).................1,75 $
Fleurets d'escrime (la paire).....1,35 $
Frais universitaires (par semestre) ....à partir de 190,00 $
Machine à coudre....................13,50 $
Microscope professionnel.......39,00 $
Nécessaire de couture ....1,18 $
Perruque ....15,00 $
Rasoir ....1,25 $
Scie mécanique entraînée par un chien ....15,00 $
Sous main ....4 ¢
Stylo à plume...............................12 ¢

Exemples de prix dans les années 1920

Vêtements

Habits masculins

Costume en soie sur mesure ....à partir de 75,00 $
Costume en laine peignée ......29,50 $
Costume en cachemire ....18,50 $
Costume en velours côtelé "Norfolk" ....9,95 $
Pardessus en peau de chien....37,50 $
Pardessus "Chesterfield".........19,95 $
Escarpins d'Oxford ....6,95 $
Chaussures de travail en cuir ...4,95 $
Caleçon en dentelle...................4,95 $
Chemise en popeline ....1,95 $
Chandail de sport ....7,69 $
Chapeau de feutre.....................8,95 $
Casquette de golf en laine ....1,95 $
Chapeau en peau de phoque..16,95 $
Cravate en soie..........................3,69 $
Nœud papillon............................55 ¢
Fixe chaussettes..........................39 ¢
Bleu de travail en coton...........1,50 $
Boutons de manchettes ....40 ¢

Habits féminins

Robe haute couture............à partir de 90,00 $
Robe en crêpe de soie ....16,50 $
Déshabillé en satin.................10,95 $
Robe à la française.................10,95 $
Chandail en laine peignée ....9,48 $
Négligé en crêpe de coton ....6,98 $
Chaussures à talons hauts "parisiennes" ....4,45 $
Chaussons en cuir.....................3,69 $
Chapeau en velours ....4,44 $
Turban en satin..........................3,69 $
Corset en rayonne élastique .....4,95 $
Combinaison brodée ....1,98 $
Bas de soie (3 paires) ....2,25 $
Manteau en velours à col de fourrure ....39,75 $
Manteau de fourrure en renard noir ....198,00 $
Sac à main en soie....................4,98 $
Peigne à cheveux.........................77 ¢

Communications

Télégrammes

12 mots.......................................25 ¢
Par mot supplémentaire ....2 ¢
Tarif international, par mot .....1,25 $

Tarifs postaux

Jusqu'à 30 grammes......................3 ¢
Jusqu'à 60 grammes......................5 ¢
Par tranche de 60 grammes supplémentaire ....2 ¢

Poste de radio.........................49,95 $
Téléphone de bureau ....15,75 $
Équipement de télégraphie ......4,25 $
Journal..5 ¢

Distractions

Tickets de cinéma

Place assise ....15 ¢
Nickelodeon ....5 ¢

Match de base-ball professionnel.......................1,00 $

Concerts ou ballets

Parterre.....................................4,00 $
Loge ....10,00 $

Tarifs des speakeasies

Bière (le verre) ....20 ¢
Cocktail ....25 ¢
Gin "tord-boyaux" (la dose) ....10 ¢
Vin (le verre)..............................75 ¢
Whisky (le verre) ....25 ¢

Banjo à quatre cordes ....8,00 $
Saxophone.............................63,45 $
Phonographe..........................45,00 $
Disque de phonographe.............39 ¢
Caméra de cinéma ....89,00 $
Projecteur de cinéma..............54,00 $
Appareil photo portatif ....2,29 $
Film, 24 poses ....38 ¢
Appareil photo de poche (pliant) ....16,15 $
Film, 6 poses ....50 ¢
Matériel de développement......4,95 $



Hébergement et repas

Hôtels (la nuit)

Hôtel pouilleux ....75 ¢
Hôtel moyen ....4,50 $
Par semaine (service compris) ....24,00 $
Hôtel de bonne qualité............9,00 $

Maison (location à l'année) ....1 000,00 $
Appartement (location à la semaine) ......12,50 $
Petit appartement (location à la semaine) ......10,00 $

Repas

Petit déjeuner ....45 ¢
Déjeuner..65 ¢
Dîner..1,25 $

Matériel médical

Alcool à 90° (2 litres)..................20 ¢
Atomiseur...............................1,39 $
Bandes (10 mètres) ....39 ¢
Bassin......................................2,48 $
Béquilles en métal.....................1,69 $
Ensemble de scalpels ....1,39 $
Fauteuil roulant ....33,30 $
Forceps ....3,59 $
Seringue en caoutchouc dur ....29 ¢
Seringues hypodermiques ......12,50 $
Thermomètre médical.............1,39 $
Trousse de médecin ....10,45 $

Équipement d'extérieur et de voyage

Matériel de camping

Baignoire pliante.......................6,45 $
Boussole ....2,45 $
Couteau de chasse.....................2,65 $
Couteau de poche ....1,98 $
Couverture imperméable ....1,79 $
Équipement de pêche ....16,00 $
Ficelle (2 bobines) ....27 ¢
Hache.......................................1,59 $
Jumelles..................................28,00 $
Lampe au carbure......................2,59 $
Lampe de poche........................5,95 $
Lanterne à pétrole.....................6,59 $

Lit de camp pliable ....5,95 $
Nécessaire de cuisine ....8,48 $
Petit piège à animaux ....2,48 $
Piège à ressort pour animaux ..5,98 $
Réchaud de camping ....5,85 $

Bagages
Sac de voyage (cont. 4 kg) ....7,45 $
Valise (cont. 7 kg) ....9,95 $
Malle de croisière (25 kg).......13,95 $
Garde-robe (40 kg) ....41,95 $

Tentes
Tente de 2 m x 2 m ....11,25 $
Tente de 3 m x 4 m ....24,85 $
Tente de 5 m x 8 m ....55,45 $
Bâche de 8 m x 12 m ....39,35 $

Cantine (1 litre) ....1,69 $
Thermos (2,5 litres).................3,98 $
Outre à eau (1/2 litre) ....89 ¢

Outils

Cadenas ....95 ¢
Chaîne légère (par 30 cm)...........65 ¢
Corde (20 mètres).....................8,60 $
Échelle de 8 mètres ....3,20 $
Grosse poulie en métal ....1,75 $
Lampe à souder........................4,45 $
Nécessaire d'horlogerie ....14,38 $
Nécessaire de bricolage
(20 outils)..........................12,90 $
Perceuse manuelle (plus forêts).5,98 $
Pince à levier ....2,25 $
Scie manuelle ....2,80 $

Transports

Véhicules à moteur
Ford Modèle T....à partir de 385,00 $
Ford Modèle A....à partir de 560,00 $
Chevrolet Superior
......................à partir de 600,00 $
Mercedes-Benz
SSK..............à partir de 8 000,00 $
Packard 626......à partir de 2 400,00 $
Buick 121.........à partir de 1 400,00 $
Motocyclette Norton ....95,00 $
Pneu (avec jante) ....10,95 $
Batterie d'auto..........................8,35 $
Radiateur ....8,69 $
Ampoule de rechange pour
les phares ....3,95 $
Galerie à bagages......................1,25 $
Ensemble de clés ....6,95 $

Voyages aériens
Tarif moyen (par 10 milles) .....2,00 $
Tarif international
(par 100 milles).................18,00 $
Biplan d'entraînement..........300,00 $
Biplan Travelair 2 000.........3 000,00 $

Tarifs ferroviaires
50 miles (80 km).......................2,00 $
100 miles (160 km)..................3,00 $
500 miles (800 km)..................6,00 $

Tarifs maritimes (États-Unis/ Angleterre)
Première classe
(aller simple)...................120,00 $
Première classe
(aller-retour) ....200,00 $
Entrepont ....35,00 $

Montgolfière
à 4 places .....à partir de 1 800,00 $
Tramway ....10 ¢
Autobus ....5 ¢

Munitions et armes

Munitions pour armes à feu
Pour les prix des armes à feu, reportez-vous à la Table des Armes en pages 62-63.

22 long rifle (boîte de 100) ....48 ¢
Balles cal. 22 à tête creuse
(boîte de 100).........................53 ¢
Balles cal. 25 (boîte de 100) .....1,08 $
Balles cal. 30-06 "gouvernemental"
(boîte de 100).......................7,63 $
Balles cal. 32 "spécial"
(boîte de 100).......................5,26 $
Balles cal. 32-20 "répétition"
(boîte de 100).......................2,56 $
Balles cal. 38 (boîte de 100) .....2,07 $
Balles cal. 38-55 "répétition"
(boîte de 100).......................5,58 $
Balles cal. 44 "haute puissance"
(boîte de 100).......................4,49 $
Balles cal. 45 automatique
(boîte de 100).......................8,60 $

Armes illégales dans les années 20

Il est possible de se procurer des articles rares ou illégaux sur le marché noir. Ce type d'achat passe par une succession d'étapes : trouver un vendeur, négocier le prix, échanger marchandise et liquide, et disparaître avec l'objet convoité. Il arrive parfois que la police intervienne ou que le revendeur tente de dépouiller ou de tuer l'acheteur. Les prix qui suivent sont standard dans les années 20. Pour les munitions militaires récentes, difficiles à trouver, doublez les prix indiqués et prévoyez un mois d'attente.

- Mitraillette Thompson - 1D6 x 50 $ pour une arme.
- Mitrailleuse cal. 30 - 1D100 x 50 $ pour une arme.
- Munitions blindée cal. 30 - 25 $ pour 500 balles modèle première guerre.
- Mitrailleuse cal. 50 refroidissement à eau - 1D100 x 30 $ + 300 $ pour une arme.
- Munitions blindée cal. 50 - 45 $ pour 500 balles modèle première guerre.
- Mortier 60 mm - 1D6 x 200 $.
- Munition explosive 60 mm - 2 $ l'unité (4D6, rayon de 3 mètres, 30 % de long feu).
- Cartouche éclairante 60 mm - 100 000 bougies, 25 secondes de suspension.
- Canon de campagne 75 mm - 1D100 x 100 $ + 800 $ l'unité. Ceux qui coûtent moins de 3 000,00 $ ne tirent avec précision que sur 200 mètres.
- Munitions 75 mm blindée ou explosive - 10 $ par balle modèle Première Guerre mondiale, 50 % de long feu.
- Grenade à main - 50 $ par caisse de 24 grenades de la Première Guerre mondiale, 50 % de long feu.

Baïonnette ....3,75 $
Fouet à chevaux ....1,25 $
Matraque ....85¢
Menottes..................................3,00 $
Poignard ....2,50 $
Poing américain ....1,00 $
Rapière...................................12,50 $
Rasoir de barbier ....35 ¢

Divers

Cartes à jouer ....75 ¢
Cigarettes (un paquet)................10 ¢
Coca Cola (1/2 litre) ....5 ¢
Dictionnaire ....6,75 $
Encyclopédie en 10 volumes ..49,00 $
Frais universitaires (par semestre)
......................à partir de 480,00 $
Machine à écrire Remington..40,00 $
Microscope grossissement
250 fois ....11,98 $
Montre à gousset en or..........32,50 $
Montre bracelet........................5,95 $
Nécessaire de maquillage ....4,98 $
Parapluie..................................1,79 $
Pipe à eau turque ....99 ¢
Plateau de Ouija..........................95 ¢
Scaphandre de plongée ......1 200,00 $
Sous main ....20 ¢
Stylo à plume à recharge
automatique ....1,25 $
Trousse de toilette pour femme
(15 pièces) ....22,95 $
Trousse de toilette pour homme
(10 pièces) ....9,98 $
Veste simple............................9,50 $

Exemples de prix dans les années 1990

Vêtements

Habits masculins

Costume en soie sur mesure...........à partir de 800,00 $
Costume à rayures en laine..279,95 $
Costume 2 pièces en rayonne............................149,95 $
Jogging....................................59,95 $
Blouson en cuir.....................249,95 $
Trench-coat en coton............299,95 $
Chemise ample en serge.........24,95 $
Pantalon à double plis............39,95 $
Sweater en coton ras du cou..32,95 $
Blue jeans ....49,95 $
Chaussures en cuir.................49,95 $
Chaussures de sport.............109,95 $
Cravate en soie fantaisie.........33,95 $
Sous-vêtements “thermo” ......12,95 $
Maillot de bain en nylon........14,95 $
Veste multipoche ....89,95 $
Chaussures de randonnée....249,95 $

Habits féminins

Robe de grand couturier, d’occasion ....399,00 $
Robe en soie fine..................389,95 $
Robe 2 pièces en acrylique...169,95 $
Manteau en rayonne tissée.....89,95 $
Pantalon à plis double en Dacron...........................39,95 $
Jeans délavés...........................49,95 $
Blouson de moto en cuir......289,95 $
Manteau long en laine..........149,95 $
Polo boutonné ....39,95 $
Jupe ample en tissu imprimé..44,95 $
Chaussures tendance ....89,95 $
Bottines tendance ....159,95 $
Chemise de nuit en soie ....109,95 $
Boucles d’oreilles noires ....15,95 $
Sacoche à bandoulière..........249,00 $
Short de cycliste en Spandex..29,95 $
Veste multipoche ....99,95 $

Communications

Téléphone

Abonnement local ....18,00 $
Téléphone sans fil..................89,95 $
Téléphone de voiture...........299,95 $
Téléphone cellulaire — s’il existe, prenez carrément le pack Fax à papier ordinaire, photocopieur, scanner ....449,95 $
Répondeur digital ....99,99 $
“Bippeur”...............................89,95 $
Abonnement “Bippeur” ....6,00 $ par mois

Informatique

Serveur ....5 000 $
PC premier prix ....999,95 $
Portable premier prix ....1 199,95 $
PC supérieur......................2 499,95 $
Portable supérieur.............2 399,95 $
Agenda électronique compatible PC ....499,95 $
Fournisseur d’accès Internet (par mois) ....20 $
Ligne T-1 (par mois) ....999,95 $
Modem 56 k.........................139,95 $
Scanner 8x12” à plat ....249,95 $
Lecteur portable de disquette de stockage ....149,95 $
Disquette de stockage (100M)19,95 $
Graveur de CD......................599,95 $
Quick Cam (couleur) ....219,95 $

Emetteur-récepteur CB compact/ Scanner de police............299,95 $
Talkie-walkie trois bandes....139,95 $
Scanner multibande.............169,95 $
Magazine d’information..........3,95 $
Quotidien ....50 ¢

Distractions

Électronique et média

Téléviseur stéréophonique 70 cm............................1 299,95 $
Téléviseur stéréophonique 54 cm ....499,95 $
Téléviseur couleur 50 cm .....199,95 $
Antenne parabolique deux têtes ....459,95 $
Abonnement mensuel bouquet satellite ..une moyenne de 50,00 $
Lecteur DVD.........................595,95 $
Chaîne stéréo 200 watts........459,95 $
Lecteur de disques compacts .109,95 $
Disque compact ....11,95 $
Combiné portable cassette/ CD ....89,95 $
Walkman CD ....79,95 $
Magnétoscope 4 têtes ....139,95 $
Caméscope VHS ....549,95 $

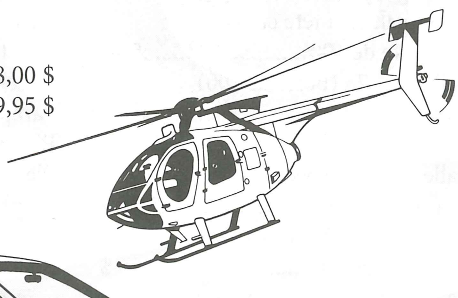
Ticket de cinéma.......................8,50 $
Ticket de concert ....35,00 $
Ticket de football américain ..55,00 $
Ticket de ballet (mal placé)....75,00 $

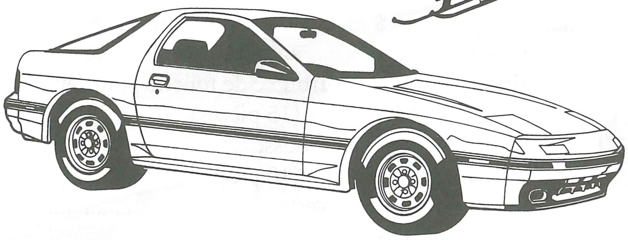
Spiritueux

Bière (verre) ....2,50 $
Cocktail ....3,00 $
Liqueur (verre).........................2,50 $
Vin (verre)................................3,50 $

Batterie 5 fûts ....2 999,95 $
Guitare électrique ....699,95 $

Boîtier 24x36........................499,95 $
Téléobjectif..........................259,95 $
Film, 36 poses ....8,95 $
Appareil photo numérique (avec logiciel) ....359,95 $
Appareil photo Polaroïd.........49,95 $
Film, 12 poses ....12,95 $
Appareil photo jetable ....14,95 $
Agrandisseur photographique ....399,95 $
Télescope 90 mm, 1 objectif, boîtier ....599,95 $
Adaptateur trépied + 3 objectifs ....289,95 $





Hébergement et repas

Hôtels (la nuit)

Motel économique..................29,95 $
Motel moyen ....89,95 $
Par semaine (service compris) ....400,00 $
Hôtel de bonne qualité ....+ de 159,00 $
Grand hôtel ....+ de 490,00 $

Maison (location à l’année) ....16 000,00 $
Grand appartement (location à la semaine) ....240,00 $
Petit appartement (location à la semaine) ....200,00 $

Repas, pourboire compris

Petit déjeuner ....8,95 $

Déjeuner.................................10,95 $
Dîner.....................................24,95 $

Matériel médical

Anti-insecte (grand modèle) .10,95 $
Attelle en mousse...................19,95 $
Bandage de gaze extensible ......3,95 $
Blocs réfrigérants instantanés (les 12)..............................12,95 $
Centrifugeuse.......................429,95 $
Couverture en aluminium ....8,95 $
Crème solaire ....8,95 $
Nécessaire de premiers soins..79,95 $
Nécessaire pour les brûlures..124,95 $
Pansements adhésifs (les 100)..4,95 $
Potence à perfusion pliante..149,95 $
Respirateur portable..............24,95 $
Thermomètre électronique....34,95 $
Trousse de médecin ....69,95 $
Trousse médicale d'urgence...299,95 $
Unité d'oxygène portable.....289,95 $

Équipement d'extérieur et de voyage

Matériel de camping

Corde d'escalade (50 m) .....128,95 $
Couteau de survie..................59,95 $
Couteau suisse ....39,95 $
Équipement complet d'escalade (1 pers.).............................1 500 $
Glacière thermoélectrique....139,95 $
Jumelles "autofocus"............259,95 $
Kayak (1 personne)..............624,95 $
Lampe fluorescente de 6 watts..............................34,95 $
Lit de camp pliant en aluminium.........................69,95 $
Machette..................................13,95 $
Matelas gonflable en Nylon....29,95 $
Pierre à aiguiser ....6,95 $
Réchaud à propane................69,95 $
Sac de couchage en coton matelassé ....39,95 $
Sac de couchage polaire........749,95 $
Toilettes chimiques portatives..79,95 $
Ustensiles de cuisine pour 4 personnes ....19,95 $

Bagages

Sac fourre-tout (0,5 kg).........59,95 $
Sac de voyage (2,5 kg) ....74,95 $
Sac marin (2,5 kg) ....39,95 $
Samsonite 52 cm rigide (3,5 kg) ....94,95 $
Sac Pullman (6 kg) ....69,95 $
Chariot à bagages (3 kg) ......129,95 $
Attaché-Case (1,5 kg) ....149,95 $

Tentes

Tente familiale (trois compartiments) ....159,95 $
Tente géodésique 2 places.....249,95 $
Tente géodésique 4 places.....379,95 $

Caravane de luxe ....48 000 $
Cantine thermos (un litre).....10,95 $
Outre à eau en Nylon (20 litres) ....10,95 $
Générateur électrique (1 500 watts) ....459,95 $

Outils

Balance à trois faisceaux.........99,95 $
Calculatrice scientifique ....19,95 $
Compresseur ....399,95 $
Multimètre AC/DC.................19,95 $
Outillage mécanique (800 pièces)...................2 199,95 $
Perceuse électrique sans fil.....33,95 $
Perceuse fixe ....229,95 $
Poste soudeur ....3 100 $
Récepteur G.P.S....................395,95 $
Scie circulaire ....67,95 $
Scie sauteuse sans fil............296,95 $
Trousse à outils (un manche, 90 embouts) ....89,95 $

Transports

Véhicules à moteur

BMW Série 3 ....45 000 $
Chevrolet T&C........................30 899 $
Explorer 4DR XLT 4x4..........29 988 $
Ford Escort Wagon...............13 999 $
Harley-Davidson ....à partir de 9 999,95 $
Honda Accord ....20 899 $
Mercedes-Benz....à partir de 35 999 $
Plymouth Voyager ....24 699 $

Batterie d'auto........................59,95 $
Pneu radial ....64,95 $
Pot d'échappement, installation comprise............................74,95 $
Remorque à armature d'acier ....359,99 $
Vérin hydraulique 12 tonnes ....44,95 $

Voyages aériens

7 à 10 cents le mille, pour les moyennes à longues distances.

Voyages ferroviaires

100 miles (160 km)................24,00 $
500 miles (800 km)..............119,00 $
1 000 miles (1 600 km).........165,00 $

Hélicoptère léger d'occasion ....120 000 $
Location de voiture/van (par jour)..........................44,95 $
Patins en ligne ....219,95 $
ULM d'occasion ....60 000 $
Vélo tout terrain ....479,95 $

Munitions et armes

Munitions pour armes à feu

Pour les prix des armes à feu, reportez-vous à la Table des Armes en pages 62-63.

22 long rifle (boîte de 500) ....18,50 $
Balles cal. 220 (boîte de 50) ...23,95 $
Balles cal. 25 automatique (boîte de 500).....................54,95 $
Balles cal. 30 carabine (boîte de 50).......................27,25 $
Balles cal. 30-06 Springfield (boîte de 50).......................18,50 $
Balles cal. 357 Magnum (boîte de 50).......................36,50 $
Balles cal. 38 Spécial (boîte de 100)....................48,95 $
Balles cal. 5,56 mm (boîte de 50).......................23,90 $
Balles cal. 9 mm Parabellum (boîte de 50).......................11,95 $
Balles cal. 44 Magnum (boîte de 100)....................67,95 $
Balles cal. 45 automatique (boîte de 100)....................36,50 $
Cartouches cal. 12 (boîte de 25).......................27,00 $
Silencieux illégal (pistolet) ....à partir de 800 $
Viseur laser..........................259,95 $
Matraque électrique (taser) .219,95 $
Poing américain en aluminium...........................6,95 $
Arbalète (tendeur automatique) ....529,95 $
12 carreaux d'arbalète ....34,95 $
Stylo-sarbacane (avec fléchettes) ....19,95 $
Cartouchière ....64,95 $
Nunchakus ....19,95 $

Divers

Cartes à jouer ....75 ¢
Alarme à détection de mouvement ....279,95 $
Alarme sans fil ....229,95 $
Bec bunsen ....15,95 $
Broyeur de documents ....199,95 $
Coffre-fort ignifugé ....389,95 $
Compteur Geiger ....269,95 $
Détecteur de métaux ....229,95 $
Équipement de plongée ....à partir de 1 999,95 $
Frais universitaires (par semestre)...............6 000,00 $
Gilet pare-balles...................345,95 $
Lunettes à amplification de lumière......à partir de 394,95 $
Matériel de falsification (papiers) ....59,95 $
Microscope stéréoscopique ..269,95 $
Modificateur vocal téléphonique ....198,95 $
Outils de serrurerie................79,95 $
Pistolet lance-fusées...............99,95 $

Bibliographie

Voici une liste de livres qui nous ont été utiles. Un jour, quelqu'un créera un site web sur lequel figureront des milliers de titres annotés, auquel auront contribué des centaines de personnes, mais pour l'instant nous devrons nous contenter de ceci. D'autres références sont données dans la section Informations, pages 31-33.

Général

Almanachs. Ces publications annuelles paraissent au début de chaque nouvelle année. On en trouve parfois des collections complètes dans les grandes bibliothèques un peu anciennes. Ce sont de bonnes sources de référence pour les époques passées. En langue anglaise, *World Almanac* ou *Information Please Almanac* couvrent les mêmes domaines et sont à peu près de la même taille. Le *New York Times Almanac* est plus réfléchi que les deux autres, mais il écarte certains des aspects plus superficiels de la vie. En français, on se rabattra sur un ouvrage qui n'est pas vraiment un almanach, mais qui apporte de bonnes informations, comme le Quid et d'autres recueils d'événements à l'année.

Atlas, Guides routiers. Ils donnent un bon aperçu, à petite échelle, d'un État, d'une province ou de tout un pays pour un prix raisonnable. Il est toujours utile et intéressant de disposer de toutes sortes d'Atlas.

Encyclopedia Britannica. On peut y trouver presque toutes les informations de base, historiques ou géographiques, nécessaires au jeu de rôle. Cela fait plus d'un siècle que c'est ce qui se fait de mieux en langue anglaise. Il est possible de trouver des anciennes éditions dans certaines grandes bibliothèques, même en langue française.

- *Pour les années 1890, utilisez la Onzième Édition (1908). Superbement écrite, dogmatique, souvent citée comme la meilleure encyclopédie jamais publiée. C'est la dernière encyclopédie de langue anglaise à être conçue comme un manuel du "comment faire" Voir, par exemple, la définition de la construction navale.*
- *Pour les années 1920, utilisez la Quatorzième Édition (1929). Plus terne et plus professionnelle que la précédente, mais comprenant plus de plans de villes et de photos.*
- *Pour l'époque actuelle, en particulier pour les sujets techniques, utilisez l'édition la plus récente que vous pouvez trouver.*

Catalogues de vente par correspondance. Bien que les catalogues proposant des sélections complètes d'articles personnels ou pour la maison ne soient plus publiés, des réimpressions des catalogues Montgomery Ward ou Sears Roebuck paraissent régulièrement. Ce sont des mines d'or pour les informations sur une période donnée. En France, il est aujourd'hui possible de trouver des rééditions d'anciennes éditions du fameux catalogue des Armes et Cycles de Saint-Étienne.

Guides de voyage. Il en existe de nombreuses séries, et ils sont mis à jour annuellement. Comme pour les almanachs, ce renouvellement annuel fait que l'édition antérieure perd toute valeur commerciale, mais leur contenu les rend très utile pour le jeu de rôle.

Livres

* Bintliff, Russell. *Police Procedural : A Writer's Guide to the Police and How They Work.* 1993.

* Blyth, Sweet et Landreth. *Private Eyes : A Writer's Guide to Private Invastigators.* 1993.

Cahill, Robert Ellis. *Witches and Wizards, Ghostly Haunts, Strange Sea Sagas,* etc. De petits livres racontant les légendes de la Nouvelle-Angleterre. Old Saltbox Publishing House, 40 Felt Str., Salem MA 01970.

Cannon, Peter. *The Chronology Out of Time : Date in the Fiction of H.P. Lovecraft.* Necronomicon Press, 1997.

* Chase, Elaine Raco, & Wingate, Anne. *Amateur Detectives : A Writer's Guide to How Private Citizens Solve Criminal Case.* 1996.

Collier, J.A.B., et Longmore, J.M. *Oxford Handbook of Clinical Specialties.* Une référence pratique pour toutes sortes de cas d'urgences et de procédures hospitalières. Clair, pratique et intelligent. 1987.

Cookbridge, E.H. *Orient Expres : The Life and Times of the World's Most Famous Train.* 1979. Histoire, photos, anecdotes ; mérite d'être feuilleté.

* Corvasce, Mauro V., et Paglino, Joseph R. *Modus Operandi : A Writer's Guide to How Criminals Work.* 1995.

Darling, Harold. *Bon Voyage : Souvenirs from the Golden Age of Travel.* 1990. Stickers de valises, affiches, étiquettes de bagages, etc., des années 20 et 30. Tout en couleur.

De Camp, Louis Sprague. *Lovecraft : A Bibliographie.* 1975. Date de plusieurs décennies, mais une vision valable, bien qu'indiscrète, de Lovecraft. L'édition de poche comprend aussi les photos.

Fagam, Brian M., ed. *The Oxford Companion to Archaeology.* Oxford University Press, 1996. Une longue étude présentée sous forme alphabétique ; bonne couverture mondiale des sites. Des essais importants sur des sujets tels que "Élocution et Langage" introduisent d'autres concepts. Cartes et chronologies.

* Faron, Fay. *Missing Persons : A Writer's Guide to Finding the Lost, the Abduted and the Escaped.* 1997.

Flayderman. *Flayderman's Guide to Antique American Firearms,* diverses éditions.

Fort, Charles. *The Books of Charles Fort.* Dover. Ses recueils pince sans rire du début du siècle sont à l'origine du genre cynique dans les médias d'aujourd'hui. Il s'en mord peut-être les doigts.

Gardner, Martin. *Fads and Fallacies in the Name of Science.* Dover, 1957. La croyance est un état d'auto-hypnose et elle peut être vraie ou fausse selon les cas. Essai sur la pyramidologie, le Lyssenkisme, la notion de maître race, etc.

Georgano, G.N. *New Encyclopedia of Motorcars, 1885 to the Present.* 1982. Présentation alphabétique, des centaines de photos. Vous vous demandez ce qu'était le Duck, et qui l'a construit ? Vous l'apprendrez là dedans.

Gould et Pyle. *Anomalies and Curiosities of Medecine.* Édition originale 1896. De nombreuses photos d'individus présentant des malformations et épisodes étranges pouvant

Bibliographie

être utilisés dans la conception d'aventures. Voir par exemple le cas de la morsure de serpent, page 717.

Grun, Bernard. *The Timetables of History.* 1988. Trois mille ans d'événements mondiaux. Les derniers 1 500 ans sur une base quasi annuelle.

Grzimek, Dr. h.c. Bernhard, ed. *Animal Life Encyclopedia*, en 13 volumes. Traite de presque tout ce qui se déplace ; excellents renseignements et anecdotes incroyables.

Harms, Daniel. *Encyclopedia Cthulhiana*, 2ème éd., Chaosium, 1998. Des définitions beaucoup plus importantes des innombrables composants du Mythe de Cthulhu : entités, personnages, lieux, livres et plusieurs appendices. Indispensable.

Harris, Marvin. *Cows, Pigs, Wars and Witches : The Riddles of Culture.* Le regard de l'anthropologue sur les conventions humaines. 1974.

Hartley, Dorothy. *Lost Country Life.* Pantheon, 1979. Procédures pratiques avant l'Âge de la Machine.

Held, Robert. *Inquisition : A Bi-lingual Guide to the Exhibition of Torture Instruments from the Middle Ages to the Industrial Era.* Photos modernes évocatrices, gravures sur bois d'époque et descriptions de quelque soixante-dix instruments et procédures destinés à briser la volonté humaine.

How-Dunnit Series : Pour des ouvrages spécifiques, consultez les titres marqués d'un astérique. Nous devons au Writer's Digest de Cincinnati, Ohio, une merveilleuse série de livres conçue pour les auteurs de thrillers et de romans policiers, et qui, par conséquent, est parfaitement adaptée aux besoins des Gardiens et des joueurs. Ces livres concis sont écrits par des experts dans les domaines abordés et contiennent des trésors d'explications, jugements faisant autorité, bibliographies, observations prudentes et, parfois, exemples de diagrammes et de formulaires. Ils sont uniques en leur genre et dignes d'entrer dans une collection. Aucun volume ne traite de la manière de créer un culte du Mythe — pour l'instant. Writer's Digest publie beaucoup d'autres livres très utiles, y compris des ouvrages résumant les périodes historiques passées.

Quelques-uns de ces livres ont été traduit en français. Ils sont indiqués en gras dans la liste ci-dessous.

Jane's Weapon Systems, Fighting Aircraft, Infantry Weapons, etc. paraît annuellement dans des éditions riches, coûteuses et très détaillées. S'il existait une bible de l'industrie des armes, elle y ressemblerait.

Joshi, S.T. *H.P. Lovecraft : A Life.* Necronomicon Press, 1996. Biographie longue, détaillée et sérieuse du plus influent auteur dans le domaine de l'horreur aux États-Unis. Seul regret, pas de photos.

Joshi, S.T. *Index to the Fiction and Poetry of H.P. Lovecraft.* Necronomicon Press, 1991. Un index à l'édition en cinq volumes de la correspondance.

Lehner, Ernst. *Symbols, Signs & Signets.* Dover, 1969. Symboles de religions existantes ou disparues, alchimie, héraldique, marquage de bétail, etc. Plus d'un millier de symboles.

Livre Guinness des Records. Une nouvelle édition chaque année. L'établissement d'un nouveau record est toujours un bon moyen d'attirer joueurs et investigateurs.

Luttwak, edward **Coup d'État : mode d'emploi.** 1968. Analyse ancienne mais raisonnable des facteurs essentiels pour le renversement de régimes vulnérales. Adorateurs, synchronisez vos montres.

* Mactire, Sean. *Malicious Intent : A Writer's Guide to How Murderers, Robbers, Rapists and Other Criminals Think.* 1995.

Manguel et Guadalupi **Dictionnaire des lieux imaginaires** 1988. Lieux terrestres de la littérature et du fantastique populaire, de Pellucidar à Dunwich, de Gormenghast à l'Atlandide. Grand format, petits caractères. De nombreuses cartes et quelques dessins.

Maniguet Xavier **Survivre : comment vaincre en milieu hostile**, 1988. Naufrages, serpents, froid, déserts, orientation, nourriture, symptômes, soins d'urgence, etc.

McNeill, William H. *Plagues and People.* 1976. Première vulgarisation de la notion de la maladie comme facteur de commerce et de migration dans la société humaine.

Miller, William H., Jr. *The Fabulous Interiors of the Great Ocean Liners : in historic photographs.* Dover, 1985. Photos excellentes, texte enrichissant et concis évoquant les navires classiques, tels que le *Mauretania*, le *Rex* et le splendide *Normandie.*

National Geographic Magazine. Les bibliothèques un peu anciennes des États-Unis possèdent des collections reliées. Source fiable d'illustrations, avec un bon index par sujet.

* Newton, Michael. *Armed and Dangerous : A Writer's Guide to Weapon.* 1990.

* Page, David W., MD. *Body Trauma : A Writer's Guide to Wound and Injuries.* 1996.

Page One : Major Events 1920-1983. Times Book, 1983. Quelque 300 reproductions des unes du *Times*, suffisamment grandes pour que le texte soit lisible.

Scarre, Chris, ec. *Past Worlds : The* Times *Atlas of Archaeology.* 1988. Cartes et objets nombreux, systématiquement situés et datés.

Schlesinger, Arthur M. *Almanac of American History.* Bison, 1983. Chronologies annuelles, personnalités, sujets particuliers.

Shooter's Bible. Nouvelle édition chaque année. Abrégé annuel des armes à feu personnelles, munitions, tableaux ballistiques, prix des armes, etc.

Stanley, Joan C. *Ex Libris Miskatonici : A Catalogue of Selected Items from the Special Collections.* Necronomicon Press, 1993. Étude brève et de qualité des possessions uniques de l'Université de Miskatonic.

* Stevens, Serita Deborah, et Klarner, Anne. *Deadly Dose : A Writer's Guide to Poisons.* 1990.

Sturtevant, William C., ed. *The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural.* 1986. Définitions pénétrantes des auteurs, personnalités, livres, films, réalisateurs et thèmes. Traité sur le plan international, très bien écrit.

Theroux Paul **Railway Bazaar.** 1975. Lisez tout ce qu'a pu écrire cet auteur.

* Wingate, Anne. *Scene of the Crime : A Writer's Guide to Crime-scene Investigations.* 1992.

* Wilson, Keith D., M.D. *Cause of Death : A Writer's Guide to Death, Murder and Forensics Medecine.* 1992.

Scénarios et suppléments

Voici quelques-uns des suppléments et recueils de scénarios que Descartes Editeur a publiés en France pour L'Appel de Cthulhu. En dessous du nom de chaque ouvrage, vous trouverez les titres des scénarios inclus, ainsi qu'un récapitulatif des thèmes abordés les plus importants.

Comme il n'est pas possible de récapituler ici tous les ouvrages de la gamme Appel de Cthulhu, vous êtes invités à demander un catalogue de nos produits en écrivant à l'adresse suivante : Descartes Éditeur, 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

ÉCRAN DU GARDIEN — Tables et tableaux utiles en cours de partie, plus un scénario.

LES MONSTRES DE CTHULHU — Un guide de reconnaissance des monstres les plus courants du Mythe, entièrement illustré et, donc, idéal pour peaufiner les descriptions en cours de partie. (1994)

LIVRE DES MONSTRES (Volume I) — Un recueil d'une soixantaine de nouveaux monstres et de créatures de toutes catégories. (1995)

LE MANUEL DU GARDIEN : **Savoir blasphématoire et secrets interdits** — Une présentation détaillée des ouvrages du Mythe, des cultes secrets, de races extraterrestres et de lieux mystérieux. Une source d'inspiration très complète. (1994)

LE MANUEL DE L'INVESTIGATEUR : **Équipement, ressources, professions et compétences** — Un recueil indispensable de trucs, astuces, idées, informations et règles nouvelles pour améliorer les chances de survie des investigateurs. (1995)

LE SUPPLÉMENT DE CTHULHU : **Aventures effroyables et études approfondies** — Le Mythe de Cthulhu dans la religion méso-américaine, notes supplémentaires sur le Necronomicon, complément d'information sur les règles, La Course aux Documents, Le Sauvetage, Le Secret de Castronegro, test de Santé Mentale. (1983)

FRAGMENTS D'ÉPOUVANTE : **Le deuxième supplément de Cthulhu** — À propos de l'ubiquité de Cthulhu, La Menace Souterraine, La Vallée des Quatre Sanctuaires. (1985)

LE GUIDE DU CAIRE — Une description complète du Caire et de l'Égypte des années 20, avec des cartes des grandes villes (Le Caire, Alexandrie, Port Saïd), des études très documentées sur les réalités du Mythe et des dizaines d'idées de scénarios faciles à développer. (1996)

LE GUIDE DE LONDRES : **jouer dans les années 20 dans la capitale du monde** — Un guide détaillé de Londres, avec ses lieux mystérieux, ses habitants, ses institutions officielles et occultes, avec de nouvelles règles et un scénario introductif. (1997)

Scénarios courts

DESTINATION ÉPOUVANTE : **Neuf voyages terrifiants sur trois continents** — Des aventures originales se déroulant toutes à bord de divers moyens de transport (avions, trains, dirigeables, péniches, voitures blindées, etc.). (1993)

ÉTRANGES ÉPOQUES — Trois aventures dont l'action se déroule à d'autres époques que celles qui sont habituellement couvertes par le jeu. (1997)

EXPÉRIENCES FATALES : **Trois enquêtes dans le sinistre et le macabre** — Armes anciennes et nouvelles pour L'Appel de Cthulhu, Tatterdemalion, Les Sirènes de Fantari, Le Rôdeur dans la Crypte. (1990)

FRÈRES DE SANG : **Treize aventures à jouer en une nuit** — Les Dernières Volontés d'Oncle Timothy, Liés par le Sang, Némésis, Le Continent Perdu, La Fiancée de la Momie, La Fabricante de Poupées, Les Chamans Nazis, Lune de Miel en Enfer, Morts à l'Arrivée, L'Invasion, Les Créatures des Profondeurs, Fête ou Défaite, La Planète de l'Horreur. (1990)

L'ASILE D'ALIÉNÉS **et autres contes** — La Vente aux Enchères, Le Dément, La Montagne du Diable Noir, L'Asile d'Aliénés, Le Maurétania, Une Porte sur le Passé, La Maison Westchester. (1983)

LA CHOSE SUR LE SEUIL : **Une aventure dans les ténèbres** — Une campagne complète en trois chapitres décrivant une série d'événements à l'origine d'une vague de folie. (1994)

LA MALÉDICTION DES CHTHONIENS : **Quatre odyssées au cœur de meurtrières intrigues** — La Foire des Ténèbres, La Malédiction de Chaugnar Faugn, La Dague de Thoth, La Cité Sans Nom. (1984)

LA TRACE DE TSATHOGGHUA — La Trace de Tsathogghua, La Malédiction de Tsathogghua, La Maison Hantée. (1984)

LA TERREUR VENUE DES ÉTOILES — Les Puits de Bendal Dolum, Le Temple de la Lune, Le Manuel de Theron Marks. (1986)

LES DEMEURES DE L'ÉPOUVANTE : **Cinq aventures terrifiantes dans des demeures abandonnées** — Monsieur Corbitt, La Plantation, Une Demeure Branlante et Croulante, Le Sanatorium, La Demeure de l'Épouvante. (1990)

LES GRANDS ANCIENS : **De nouvelles aventures face aux créatures du Mythe de Cthulhu** — L'Œuf du Serpent, L'Eau qui Dort, Le Signe Jaune, Les Ténèbres qui Tuent, Le Dieu Blême, La Lune Maléfique. (1989)

LES SACREMENTS DU MAL — Six aventures dont l'action se déroule dans les années 1890, à Londres et dans la campagne anglaise. (1996)

MEURTRE À DUNWICH — Une enquête sur un ignoble crime qui se transforme en véritable course contre la montre. (1992)

SEUL FACE AU WENDIGO — Une aventure horrifiante à jouer en solitaire. (1988)

TERREUR SUR ARKHAM — Trois scénarios mouvementés avec une documentation complète sur l'université d'Arkham, avec sa fameuse bibliothèque, si riche en ouvrages du Mythe. (1992)

TERROR AUSTRALIS : **Cthulhu aux antipodes : aventures en Australie** — Divers articles consacrés à l'Australie, Yirrimburra ou l'Orgueil des Justes, Rêve de Bunyip, La Cité Sous les Sables. (1987)

TROIS OMBRES : **Trois scénarios pour l'Appel de Cthulhu** — Trois aventures ayant en commun l'exploitation des zones d'ombre qui masquent une certaine réalité. De nombreuses aides de jeu leur donnent un caractère particulièrement réaliste. (1997)

Scénarios et suppléments

Campagnes

LES FUNGI DE YUGGOTH : Aventures désespérées contre la confrérie — Une campagne pour investigateurs débutants en sept scénarios, Le Rêveur, La Chose dans le Puits, Le Château des Ténèbres, Les Sables du Temps, Les Montagnes de la Lune, Près de la Baie, Le Jour de la Bête. (1984)

LES OMBRES DE YOG-SOTHOTH : Une campagne mondiale pour sauver l'Humanité — L'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent, Regard dans le Futur, Les Sorciers de Cannich, Le Canyon du Diable, Le Ver qui Marche, Les Guetteurs de l'Ile de Pâques, La Remontée de R'lyeh, Le Peuple du Monolithe, Le Terrier. (1982)

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP : Campagne visant à déjouer les plans du Dieu Noir — New York, Londres, Le Caire, Kenya, Shanghai (inclus dans une campagne de grande envergure). (Nouvelle édition enrichie 1999)

LES ŒUFS DE KARLATT : Une campagne pour L'Appel de Cthulhu — Quatre scénarios, nouveaux sortilèges et objets magiques. (1989)

NIGHTMARE AGENCY : Une vaste campagne en onze épisodes — Les détectives dans les années 20, Prohibition et mafia, jazz et cinéma, etc. (1993)

TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS : Voyagez dans le luxe du Simplon-Orient-Express — Une superbe campagne en quatre parties. Nombreuses aides de jeu, passeports, plans du train, etc. (1994)

UTTATI ASFET : Une campagne pour les années 1990 — Une spectaculaire aventure en 3 parties du Tonga au Soudan, en passant par la Nouvelle Orléans à l'époque de la Guerre du Golfe (1998).

Contextes particuliers

Pays de Lovecraft

LES MYSTÈRES D'ARKHAM : Quatre scénarios et un nouveau paradis pour les investigateurs au cœur de la Nouvelle Angleterre — Histoire et généralités, guide d'Arkham, plan de la ville, Meurtre sur le Campus, Des Lueurs dans le Ciel, d'Âme et de Corps, Les Héritiers. (1990)

RETOUR À DUNWICH : un village oublié du pays de Lovecraft — Les secrets de Dunwich, le village, guide des environs, Le Sous-Sol, L'Abomination de Dunwich, carte de la région. (1991)

KINGSPORT, cité des brumes — Histoire de la ville, guide de Kingsport, La Maison au Bord des Rêves, Rêves et Songeries, Les Eaux Fatales. (1991)

CONTES DE LA VALLÉE DU MISKATONIC : À la découverte des secrets interdits du pays de Lovecraft — Six aventures troublantes au pays de Lovecraft, avec une carte couvrant tout ce pays. (1991)

L'ÉVASION D'INNSMOUTH : Un baroud d'honneur contre le Mythe au Pays de Lovecraft — Un guide complet d'Innsmouth telle qu'elle était décrite dans "Le cauchemar d'Innsmouth", le roman de H.P.L., et une suite d'aventures fidèles à cette œuvre. (1992)

AVENTURES DANS LA RÉGION D'ARKHAM - Cinq aventures dans la vallée du Miskatonic — Une découverte de toute la vallée, de Kingsport, sur la côte atlantique, à Dunwich, près des sources du fleuve. (1994)

Les contrées du rêve

LES CONTRÉES DU RÊVE revisitées : Aventures par delà le mur du sommeil — Le guide des Contrées du Rêve, le bestiaire, les dieux et le grimoire des Contrées du Rêve; règles nouvelles pour créer un personnage des Contrées du Rêve; aventures : Les Voiles Jaunes, L'élève de Pickman, carte, feuilles de personnage. (1999)

LA PIERRE ONIRIQUE : Aventures dans les Contrées du Rêve — Une campagne d'introduction en six épisodes avec découverte de la lune (1999)

CRÉATURES DES CONTRÉES DU RÊVE — Un guide de reconnaissance des créatures les plus étranges des Contrées du Rêve. (1994)

Angleterre victorienne

CTHULHU BY GASLIGHT : Investigations dans l'Angleterre des années 1890 — Guides des années 1890, l'Angleterre dans les années 1890, voyage dans le temps, Les Horreurs du Yorkshire (une mini campagne). (1986)

L'AUBE DORÉE : Informations et enquêtes sur l'Angleterre victorienne occulte — Un guide très complet de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, avec des règles sur la projection astrale et la magie hermétique et quatre scénarios explorant la face cachée de l'Empire Victorien. (1998)

Époque contemporaine

CTHULHU 90 : Armes à feu, médecine légale et professions contemporaines, plus quatre aventures à jouer dans le présent — Nouveaux équipements, armes à feu, système de localisation des blessures, La Cité des Abysses, Songes Funestes, La Terreur Tombée du Ciel, Les Stars du Mal. (1987)

LES ASTRES SONT PROPICES : Sept contes troublants sur la corruption de l'humanité — Pour les années 1990, des aventures terrifiantes dans une atmosphère de fin du monde. (1994)

DELTA GREEN : Horreur moderne et conspirations — Un imposant supplément de 300 pages qui décrit l'Histoire secrète du XXe siècle et les conspirations actuelles. 36 agences policières, spécialisées dans l'occulte, deux scénarios, une campagne et une multitude de révélations troublantes sur notre époque. Vraiment très instructif… (1999)

Autres produits

DESCARTES EDITEUR a aussi publié MYTHOS, un jeu de cartes à collectionner, composé de paquets de base et de trois extensions : Les expéditions de l'Université de Miskatonic, Le réveil de Cthulhu et Légendes du Necronomicon. Ce jeu se caractérise par sa capacité à mettre en scène des "aventures" librement inspirées des œuvres de H.P. Lovecraft.

Catastrophes naturelles et autres

Une sélection de désastres, des années 1890 à nos jours, qui permettra au Gardien bien renseigné d'apprécier la crédibilité de la presse.

1890 Le croiseur britannique *Serpent* fait naufrage lors d'une tempête au large des côtes espagnoles : 167 disparus.

1891 Un séisme dévastateur détruit 20 000 habitations et tue 25 000 personnes au Japon.

1892 Un incendie et des pluies torrentielles transforment Oil City (Pennsylvanie) en enfer : 130 morts.

1893 Un ouragan ravage le sud-est des États-Unis ; 2 000 morts.

1894 Le vapeur *Walraro* fait naufrage au large de la Nouvelle-Zélande : 134 disparus ; un incendie de forêt au Minnesota tue 480 personnes.

1895 Un immeuble s'effondre en Irlande : 14 tués.

1896 Une collision ferroviaire fait 60 morts à Reading, Pennsylvanie ; un tremblement de terre et un raz-de-marée tuent 27 000 personnes à Sanriku, au Japon.

1897 Une collision entre trois sampans au large du Sarawak fait 138 morts.

1898 Un cyclone tropical s'abat sur les côtes du sud des États-Unis et fait des centaines de victimes ; 2 446 Américains trouvent la mort au cours de la guerre hispano-américaine.

1899 Le *Windsor Hotel* de New York part en fumée : 14 morts et des millions de dollars de dommages.

1900 Le vapeur *Rio de Janeiro* prend feu et coule dans le port de San Francisco : 128 disparus ; le grand ouragan Galveston tue 6 000 personnes ; une explosion dans une mine d'Utah fait 200 morts.

1901 Deux épidémies de fièvre typhoïde se déclenchent aux États-Unis.

1902 Le vapeur *Primus* coule après avoir percuté le *Hansa* sur l'Elbe : 112 disparus ; l'éruption du Mont Pelé en Martinique fait 40 000 morts ; Roland Molineux, le "meurtrier en culotte courte" est acquitté.

1903 Un incendie détruit, l'*Iroquois Theater* à Chicago (c'est le pire sinistre de ce type aux États-Unis) : 602 tués ; des mesures de prévention sont prises dans tout le pays suite à cette catastrophe.

1904 Le vapeur *General Slocum* prend feu près de Manhattan : 1 000 morts ; un train déraille à cause des intempéries à Eden, Colorado : 96 morts.

1905 Le navire de guerre japonais *Mikasa* sombre après avoir explosé : 599 disparus.

1906 Un tremblement de terre suivi d'un incendie dévaste San Francisco : 28 818 maisons sont détruites et on déplore 700 morts ; un typhon et un raz-de-marée font 10 000 morts à Hong Kong.

1907 Une explosion à bord du navire de guerre français *Jena* tue 117 personnes ; un coup de grisou dans une mine de charbon de l'ouest de la Virginie fait 361 morts.

1908 Le vapeur *Ying King* sombre au large de Hong Kong : 300 disparus ; un formidable tremblement de terre tue 150 000 personnes en Italie du sud.

1909 Collision au large de Singapour de deux vapeurs, le *Seyne* et le *Onda* : 100 disparus ; un ouragan frappe la Louisiane et le Mississippi : 350 morts.

1910 Un glissement de terrain tue de nombreux ouvriers de la mine à ciel ouvert de Virginia, dans le Maine ; des trains sont emportés par une avalanche à Wellington (État de Washington) : 96 morts.

1911 Quarante tonnes de dynamite explosent dans un entrepôt de Communipaw, New Jersey : 30 tués ; l'incendie de la Triangle Shirtwaist Factory à New York fait 145 morts.

1912 Le *Titanic* percute un iceberg, 1 517 passagers et hommes d'équipage sont portés disparus.

1913 Le vapeur britannique *Calvadas* sombre au cours d'une tempête dans la mer de Marmara : 200 disparus.

1914 Le vapeur de la Canadian Pacific *Empress of India* coule après avoir percuté le *Storstad* sur le St Laurent : 1024 morts.

1915 Le *Lusitania* est coulé par un sous-marin allemand : 1199 disparus ; le tremblement de terre d'Avezzano, en Italie, fait 30 000 morts ; un ouragan tue 275 personnes en Amérique centrale ; en Écosse, une collision entre trois trains fait 227 tués.

1916 Le croiseur auxiliaire français *Provence* sombre en Méditerranée : 3 100 morts ; 700 000 soldats sont tués lors de la Bataille de Verdun ; près d'un million meurent lors de la Bataille de la Somme ; aux États-Unis, une épidémie de poliomyélite tue 7 000 personnes et fait 27 000 paralytiques.

1917 Le vapeur *Castalia* fait naufrage sur le Lac Supérieur : 22 hommes portés disparus ; une fabrique de munition de Pennsylvanie explose : 133 tués ; une collision maritime suivie d'une explosion fait 1 600 morts à Halifax, en Nouvelle-Écosse ; en France, un déraillement tue 550 personnes.

1918 L'U.S.S. *Cyclops* quitte la Barbade et disparaît corps et bien ; estimation des pertes de la Première Guerre mondiale, France : 1,3 million de morts ; États-Unis : 116 516 morts ; Autriche-Hongrie : 1,2 million de morts ; Bulgarie : 1,3 million de morts ; Empire britannique : 900 000 morts ; Italie : 650 000 morts ; Allemagne : 1,8 million de morts ; Roumanie : 335 000 morts ; Russie : 1,7 million de morts ; Turquie : 325 000 morts ; une collision ferroviaire près de Nashville (Tennessee) tue 101 personnes.

1919 Le vapeur français *Chaonia* disparaît dans le détroit de Messine : 460 morts ; un ouragan en Amérique centrale tue 570 personnes sur terre et sur mer.

1920 Un tremblement de terre dans la province chinoise de Gansu fait 200 000 morts.

1921 Un pont s'effondre à Chester, Pennsylvanie : 21 morts.

1922 Le vapeur britannique *Egypt* sombre au large de la France : 98 morts et plusieurs millions de dollars perdus sous forme d'or et de billets de banque ; le dirigeable anglais *AR-2* se casse en deux : 62 tués.

1923 Un gigantesque incendie à Berkeley, Californie, détruit 600 immeubles, cause 10 millions de dollars de dommages et tue 60 personnes ; un violent tremblement de terre suivi d'un incendie fait plus de 140 000 morts au Japon.

1924 Le vapeur *Santiago* de la Ward Line coule au cours d'une tempête au large du Cap Hatteras : 25 disparus.

1925 Un sous-marin italien sombre au cours de manœuvres navales au large de la Sicile : 50 disparus ; dans le Midwest, une tornade fait 792 morts en une journée ; le dirigeable américain *Shenandoah* se disloque et tue 14 personnes.

1926 Un éclair provoque une gigantesque explosion à l'arsenal naval de Lake Denmark, dans le New Jersey : 85 millions de dollars de dommages et 30 morts ; un ouragan tue 243 personnes en Floride et en Alabama et 650 personnes à Cuba.

1927 Le vapeur indo-britannique *Tukaram* sombre au cours d'une tempête dans la Baie d'Arauco : 291 disparus.

1928 Un barrage cède à Santa Paula, Californie, et provoque la mort de 450 personnes ; un ouragan tue 1 836 personnes dans le sud de la Floride.

1929 Le paquebot russe *Volga* heurte une mine datant de la Première Guerre mondiale en Mer Noire : 31 disparus.

1930 L'incendie du pénitencier d'Etat de l'Ohio tue 322 prisonniers qui n'ont pas pu sortir de leurs cellules ; les ventes de cigarettes augmentent de 10 % ; un ouragan tue 2 000 personnes à Saint-Domingue ; le dirigeable britannique *R-101* s'écrase : 47 morts.

1931 Un tremblement de terre tue 1 100 personnes à Managua ; les crues du Yang-Tseu-Kiang font 200 000 morts en Chine ; des dizaines de milliers de Chinois meurent lorsque les opérations japonaises en Mandchourie s'intensifient.

1932 Un sous-marin britannique coule dans la Manche ; un séisme tue 1 500 personnes à Santiago ; des dizaines de milliers de personnes sont tuées par les Japonais dans le centre de la Chine ; un ouragan fait 1 000 morts à Cuba ; un tremblement de terre tue 70 000 personnes en Chine ; un ouragan fait 268 morts en une journée dans la région qui s'étend de l'Arkansas à la Caroline du Sud ; on estime que des millions de personnes sont mortes dans les goulags soviétiques.

1933 Les combats en Chine entraînent des pertes considérables ; un séisme à Long Beach tue 123 personnes ; une révolte à Cuba fait des centaines de morts ; 400 000 Allemands jugés déficients sont stérilisés ; 73 personnes meurent lorsque le dirigeable américain *Akron* s'écrase.

1934 La dépression économique empire, alors que la famine et les émeutes se répandent dans tous les États-Unis ; la canicule qui frappe le

Catastrophes naturelles et autres

Midwest tue 206 personnes; la sécheresse s'étend de l'État de New York jusqu'en Californie; la Guerre de Chaco a fait plusieurs milliers de morts; Moro Castle brûle dans le New Jersey sous les yeux de centaines de milliers de spectateurs; un ouragan tue 4000 personnes à Honshu, au Japon.

1935 Des tempêtes de poussières balaient les Hautes Plaines et le Midwest; un séisme tue 2000 personnes à Formose; un tremblement de terre fait 26000 morts au Pakistan; 1000 personnes trouvent la mort lorsqu'un barrage cède près de Turin; un ouragan tue 200 personnes en Floride; un autre ouragan fait 408 morts dans la même région; les bombardements italiens tuent 1700 personnes en Ethiopie; les lynchages se poursuivent dans le sud des États-Unis.

1936 Des inondations tuent 134 personnes dans le Midwest; des affrontements en Palestine font 11 morts; la canicule tue 3000 personnes aux États-Unis; les tempêtes de poussière se poursuivent; une révolte à Madrid fait 25000 morts; une succession de tornades provoque le décès de 498 personnes.

1937 Une explosion due au gaz fait 294 morts dans une école du Texas; le dirigeable *Hindenburg* explose et tue 36 personnes; 8 généraux soviétiques sont exécutés au cours des purges staliniennes; la canicule fait 109 morts aux États-Unis; deux noirs sont lynchés en Floride; des émeutes se multiplient au Caire.

1938 L'*Endymion* est torpillé en Méditerranée; des inondations en Californie font 144 morts; Boukharine et 17 autres sont victimes des purges staliniennes; Chinois et Japonais se livrent d'importantes batailles; en Palestine, une bombe tue 21 personnes dans un marché arabe; un ouragan fait 600 morts dans les États de New York et de Nouvelle-Angleterre.

1939 Victorieux, Franco fait arrêter plus de 100000 personnes; le paquebot *Simon Bolivar* est coulé par une mine; le sous-marin américain *Squalus* sombre avec 26 hommes à bord; le sous-marin français *Phénix* coule avec 63 hommes d'équipage; un séisme tue 30000 personnes au Chili; 26 personnes trouvent la mort lorsque l'Italie décide d'expulser les étrangers du Tyrol; deux bombes posées par l'IRA explosent à Londres; l'invasion de la Pologne fait 250000 morts; de nombreux navires civils et militaires sont coulés au début de la Seconde Guerre mondiale; un tremblement de terre tue 11000 personnes en Turquie.

1940 Une explosion tue 92 mineurs dans l'ouest de la Virginie; l'offensive éclair allemande atteint la Manche; les bombardements font des dizaines de milliers de victimes en Angleterre et en Allemagne.

1941 Des émeutes à Bucarest font des milliers de morts; la guerre fait rage en Afrique, aussi bien sur terre que sur mer; des dizaines de milliers de personnes sont déportées dans les camps de concentration de l'Europe occupée; l'Armée Rouge estime ses pertes dues à l'invasion allemande à plus d'un million d'hommes; environ 2500 personnes trouvent la mort pendant l'attaque de Pearl Harbor; l'incendie du dancing "Coconut Grove" à Boston fait 491 victimes.

1942 Les Allemands ont perdu 1,5 million d'hommes sur le Front Est, alors que les pertes soviétiques s'élèvent à 5 millions de morts. En 1945, le carnage européen totalisera 32 millions de tués, ce qui représente la plus grande catastrophe "artificielle" de toute l'histoire de l'humanité. Un cyclone dévaste le Bengale et tue 40000 personnes.

1943 190000 Allemands et un nombre encore plus élevé de soldats soviétiques trouvent la mort à Stalingrad; chute du Ghetto de Varsovie; 29 personnes meurent au cours d'émeutes raciales à Detroit; les combats redoublent d'intensité dans le Pacifique central.

1944 Bombardements intensifs de l'Allemagne; multiplication des attaques dans tout le Pacifique; débarquement de Normandie; la seule rébellion de Varsovie fait 200000 morts; un ouragan tue 46 personnes le long de la Côte Est et 344 autres en mer; l'incendie du chapiteau des Ringling Bros fait 168 victimes; l'explosion d'un dépôt de munitions à Port Chicago (Californie) fait 322 morts.

1945 130000 personnes trouvent la mort au cours du bombardement incendiaire de Dresde; 60000 personnes meurent lors de l'explosion d'une bombe atomique à Nagasaki et les bombardements dans le reste du pays font des centaines de milliers de victimes. On estime à 50 millions le nombre de personnes tuées au cours de la Seconde Guerre mondiale. Il faudra près de 15 ans à l'Europe et au Japon pour se remettre de ce désastre. Les États-Unis ont perdu 405399 hommes au cours de ce conflit.

1946 La famine et des épidémies s'abattent sur les régions ravagées par la guerre; l'incendie d'un hôtel fait 58 morts à Chicago; les bombes de l'Irgun tuent plus d'une centaine de personnes à Jérusalem; des émeutes à Calcutta font 90 victimes; le pire accident aérien qu'aient connu les États-Unis tue 39 personnes.

1947 119 mineurs enterrés vivants lors d'une explosion dans l'Illinois; des tornades tuent 132 personnes au Texas et en Oklahoma; les Soviétiques détiennent toujours 892000 prisonniers allemands; des émeutes religieuses font 150000 victimes en Inde; la famine et les pénuries se poursuivent en Europe et en Chine; une explosion à Texas City fait 516 morts; le bâtiment de transport de passagers *Kiangya* heurte une mine et sombre au large de Shanghai : 3000 morts.

1948 Scènes de carnage en Inde après l'assassinat de Gandhi; effusions de sang quotidiennes en Palestine; la guerre fait rage en Indochine française; les Grecs exécutent 213 communistes; l'explosion d'une usine de produits chimiques fait 250 victimes en Allemagne; guerre en Israël et en Transjordanie; guérilla en Indonésie.

1949 Les agitations ouvrières de Bolivie font des milliers de morts; gigantesques inondations en Chine; un séisme tue 4600 personnes en Équateur; 207 personnes périssent dans l'incendie du paquebot *Noronic*; des inondations au Guatemala font 4000 morts; une catastrophe aérienne fait 55 victimes aux États-Unis; une épidémie de poliomyélite fait 2700 morts et 42000 paralytiques en Amérique du Nord.

1950 Un tremblement de terre tue 1500 personnes en Iran; un navire-météo percute une mine : 51 morts; un séisme fait 25000 victimes en Assam (Inde); les débuts de la Guerre de Corée sont extrêmement meurtriers; des tempêtes de neige tuent des centaines de personnes aux États-Unis.

1951 Un train de banlieue déraille au New Jersey : 84 morts; un séisme au Salvador fait plus de 100 victimes; un accident d'avion tue 50 personnes aux États-Unis; des émeutes concernant le pétrole font 9 morts à Téhéran; les affrontements anglo-égyptiens près de Suez font 12 morts.

1952 Des luttes tribales font 50 morts en Iran; un accident ferroviaire tue 108 personnes au Brésil; des tornades font 343 victimes dans le centre des États-Unis; 176 personnes meurent lors de la collision de deux navires américains; les récoltes sont très mauvaises en Inde; un accident d'autobus fait 28 morts aux États-Unis; le sous-marin français *La Sybille* disparaît en Méditerranée avec 49 hommes à bord; une épidémie de poliomyélite tue 3300 personnes et touche 57000 enfants.

1953 Des tempêtes sur la Mer du Nord tuent 200 personnes en Grande-Bretagne; tremblement de terre en Turquie : 1000 morts et 50000 sans-abri; des tornades font 124 victimes à Waco (Texas) et 116 à Flint (Missouri); des inondations tuent 1794 personnes aux Pays-Bas; des manifestations pour l'indépendance du Nigeria font 32 morts; le cargo *Leyte* brûle à quai : 37 tués; les États-Unis ont perdu au total 54246 hommes au cours de la Guerre de Corée.

1954 Des avalanches engloutissent 198 personnes dans les Alpes; explosion de la première bombe H; émeutes au Pakistan; deux ouragans font 155 morts le long de la Côte Est des États-Unis.

1955 Un avion de la Navy s'écrase à Hawaï : 66 victimes; 300 personnes périssent dans un déraillement près de Guadalajara; des tornades ravagent le sud des États-Unis et tuent 121 personnes, alors que 179 autres meurent à cause des inondations dans le nord-est; les conflits nationalistes d'Afrique du Nord font des milliers de victimes; l'ouragan Diane fait 184 morts.

1956 Plus de 10000 rebelles mau-mau ont été tués au cours des quatre dernières années; émeutes de Poznan; un tremblement de terre en Inde fait 117 morts et 800 disparus; un typhon tue 2000 personnes en Chine; soulèvement hongrois; la collision de l'*Andria Doria* fait 52 morts.

1957 Des tremblements de terre tuent 2000 personnes en Iran; 42 rebelles algériens sont abattus par les troupes françaises; l'ouragan Audrey balaye la ville de Cameron aux États-Unis : 390 morts.

Catastrophes naturelles et autres

1958 Une collision aérienne fait 47 morts en Californie; l'explosion de la base de Nike au New Jersey tue dix personnes; l'explosion d'une usine d'armement soviétique projette des substances radioactives sur le sud de l'Oural et fait, semble-t-il, des centaines de victimes; 96 mineurs enterrés vivants en Nouvelle-Écosse; l'incendie d'une école de Chicago fait 90 morts.

1959 Un avion s'écrase près de Milan : 68 morts; la Guerre d'Algérie se poursuit; un typhon tue plus de 1 000 personnes au Japon; éruption du Kilauea Ike à Hawaï; la rupture d'un barrage fait 412 victimes en France.

1960 50 manifestants sont abattus en Afrique du Sud; au Maroc, la ville d'Agadir est rasée par un séisme : entre 10 000 et 12 000 morts; la première loi "antismog" est votée en Californie; un tremblement de terre tue 1 500 personnes en Iran; l'incendie d'un hôpital psychiatrique fait 200 victimes au Guatemala; l'ouragan Donna dévaste la Côte Est des Etats-Unis et Puerto Rico : 165 morts; un raz-de-marée tue 7 000 personnes au Pakistan Oriental.

1961 Un avion s'écrase près de Chicago : 78 morts; l'ouragan Carla tue 46 personnes.

1962 Un gigantesque glissement de terrain raye de la carte une ville péruvienne de 3 100 habitants; un coup de grisou tue 249 mineurs en Allemagne et fait 146 disparus; affrontements meurtriers à Alger; un accident aérien fait 110 victimes en Afrique Occidentale; la dette nationale américaine dépasse 300 milliards de dollars; un séisme tue 20 000 personnes en Iran.

1963 Une vague de froid fait 150 victimes aux États-Unis; un séisme tue 300 personnes en Libye; un glissement de terrain fait 300 morts au Pérou; une éruption à Bali fait 11 000 victimes; le climat de violence continue dans le sud des États-Unis; le sous-marin *Thresher* coule avec 129 hommes d'équipage; un séisme tue 1 000 personnes en Yougoslavie; un ouragan fait 5 000 victimes à Haïti et Cuba; un glissement de terrain provoque la rupture d'un barrage et fait 2 000 morts en Italie; l'explosion d'une mine japonaise tue 327 personnes; un jet commercial canadien s'écrase : 119 victimes; 22 000 malheureux périssent lors d'un cyclone au Pakistan Oriental; l'ouragan Flora fait 7 000 morts à Haïti et Cuba.

1964 Des émeutes religieuses font 200 victimes à Calcutta; 117 personnes sont tuées par un séisme en Alaska; les États-Unis libèrent accidentellement dans l'atmosphère un kilo de plutonium; un dépôt de munitions explose à Alger : 100 morts; recrudescence des combats au Viêt-nam; un réservoir explose et tue 1 000 Indiens; des dizaines d'otages meurent lors d'une tentative de sauvetage au Congo; un ouragan fait 7 000 victimes à Madras et Ceylan.

1965 Un cyclone tue 5 000 personnes et fait 5 millions de sans-abri au Pakistan; un incendie dans un silo à missiles tue 53 ouvriers dans l'Arkansas; 650 citoyens américains ont péri au Viêt-nam depuis 1961; l'ouragan Betsy fait 75 victimes; des cyclones tuent 47 000 personnes au Pakistan Oriental; naufrage du paquebot *Yarmouth Castle* : 91 disparus; des tornades font 256 victimes en une seule journée dans le Midwest.

1966 Un avion s'écrase dans les Alpes : 117 disparus; accident aérien dans la baie de Tokyo : 133 morts; des inondations saccagent les trésors artistiques de Florence; une avalanche tue 144 personnes à Aberfan (Pays de Galles).

1967 3 astronautes périssent dans l'incendie d'une capsule Apollo; les États-Unis perdent 500 avions au Viêt-nam; des émeutes raciales à Newark font 26 victimes en quatre jours; d'autres émeutes raciales tuent 31 personnes à Detroit; une bagarre générale lors d'un match de football fait 42 morts et 600 blessés en Turquie; des inondations font 250 victimes au Portugal.

1968 Un B-52 transportant à son bord quatre bombes H s'écrase dans une baie du Groenland; 31 personnes meurent au cours d'émeutes consécutives à l'assassinat de Martin Luther King; un tremblement de terre fait plus de 8 000 victimes en Iran.

1969 Une bombe explose dans un marché au Biafra : 300 morts; la plus importante tempête de neige de la décennie isole New York; 31 Soviétiques périssent au cours d'affrontements sur la frontière chinoise; l'ouragan Camille fait 256 victimes; un accident d'avion fait 150 morts au Venezuela; les États-Unis ont déjà perdu 33 641 hommes au Viêt-nam; 40 Israéliens meurent lors d'une attaque égyptienne; révélation du massacre du village de Mylaï qui a coûté la vie à 567 paysans vietnamiens; des inondations tuent plus de 100 personnes en Californie du sud.

1970 Naufrage du sous-marin français *Eurydice* : 57 disparus; un tremblement de terre tue 600 personnes en Turquie; six noirs sont abattus dans le dos en Georgie; un énorme séisme fait 30 000 victimes au Pérou; 46 personnes sont tuées au cours d'une émeute à Asbury Park; l'OLP organise un grand nombre de détournements d'avions; un cyclone et un raz-de-marée tuent 200 000 personnes au Pakistan Oriental.

1971 Un séisme tue 51 personnes à Los Angeles; un tremblement de terre fait 600 morts en Turquie; 2 millions de réfugiés fuient la guerre civile au Pakistan Oriental; le plus grave accident aérien de l'histoire fait 162 victimes au Japon; un ouragan et un raz-de-marée tuent 6 000 personnes en Inde.

1972 Des mesures sont prises contre les détournements d'avions aux États-Unis; un accident aérien fait 118 victimes en Grande-Bretagne; 11 athlètes olympiques israéliens sont assassinés; une catastrophe ferroviaire fait 147 morts et 700 blessés au Mexique; un avion s'écrase à Moscou : 170 morts; l'ouragan Agnès fait 117 victimes; un avion s'écrase aux Îles Canaries : 155 morts; un séisme tue 10 000 personnes au Nicaragua; un tremblement de terre fait 5 000 morts en Iran; des inondations emportent 237 personnes dans le Dakota du sud.

Intermède : de 1961 à 1973, les Américains ont perdu approximativement 57 000 hommes au Viêt-nam; les pertes de l'armée sud-vietnamienne s'élèvent officiellement à 183 000 morts; la milice communiste et l'armée régulière ont subi, quant à elles, des pertes estimées à 1 million de soldats; entre 500 000 et 4 millions de civils auraient trouvé la mort au cours de cette période.

1973 La Guerre du Kippour fait des milliers de morts; 100 personnes meurent dans l'incendie d'un grand magasin japonais.

1974 L'incendie d'un immeuble fait 170 victimes à Sao Paulo; des affrontements à la frontière Iran-Irak font 70 morts; un avion s'écrase à Bali : 107 tués; une fusillade dans une école israélienne fait plus de 30 victimes; une épidémie de variole tue 10 000 personnes en Inde; une bombe de l'IRA fait 22 morts en Angleterre; Darwin, en Australie, est rasée : 50 tués; un séisme fait 4 700 victimes au Pakistan; aux États-Unis, des tornades tuent 315 personnes en deux jours.

1975 Sécheresse en Éthiopie; une recrudescence des combats à Beyrouth entraîne des milliers de morts; un séisme fait plus de 1 000 victimes en Turquie; 26 guérilleros périssent au cours d'une attaque à Buenos Aires.

1976 Un séisme fait 23 000 victimes au Guatemala; les dépenses annuelles consacrées aux armements s'élèvent dans le monde entier à 300 milliards de dollars; un puissant tremblement de terre fait plus de 100 morts en Italie; un séisme tue 9 000 personnes en Nouvelle Guinée; des crues font 139 victimes dans le Colorado; 20 personnes succombent à la "maladie du légionnaire"; 46 argentins sont exécutés pour des motifs politiques; un accident d'avion fait 146 morts en Turquie; l'ouragan Lizzie fait 2 500 victimes au Mexique; un tremblement de terre provoque la mort de 3 000 Turcs; le séisme de Tangshan, en Chine, tue 242 000 personnes; un séisme suivi d'un raz-de-marée fait 8 000 morts à Mindanao.

1977 Une collision aérienne fait 574 morts aux Îles Canaries; des affrontements font 39 victimes le 1er mai à Istanbul; 160 personnes meurent dans l'incendie d'une boîte de nuit dans le Kentucky; un cyclone tue 10 000 personnes en Inde; un tremblement de terre fait 1 600 morts en Roumanie.

1978 Un avion transportant 213 passagers et hommes d'équipage explose au-dessus du Golfe Persique; des Palestiniens attaquent un autobus : 30 morts; une attaque des Rhodésiens en Zambie fait 38 victimes; 40 Iraniens périssent au cours de manifestations antigouvernementales; collision aérienne au-dessus de San Diego : 150 morts; une grève générale au Guatemala se solde par 30 tués; 909 personnes commettent un suicide collectif à Jonestown; un séisme tue 25 000 personnes en Iran.

1979 Fuite radioactive à la centrale nucléaire de Three-Mile Island; 100 boat people vietnamiens se noient au large de la Malaisie; l'ouragan David fait 1 200 victimes en République Dominicaine; une catastrophe aérienne fait

Catastrophes naturelles et autres

275 morts à Chicago; 71 personnes meurent dans l'incendie d'un hôtel en Espagne; un avion de ligne s'écrase en Antarctique : 257 tués; un forage de prospection laisse s'écouler plus de 500 millions de litres de pétrole dans le Golfe du Mexique, créant ainsi la plus vaste marée noire que le monde ait connue jusqu'alors.

1980 18 personnes trouvent la mort lors d'émeutes raciales à Miami; l'éruption du Mont St Helens fait plus de 50 victimes; début de la guerre Iran-Irak; 25 personnes succombent au syndrome de choc toxique; l'ouragan Allen tue 228 personnes dans le Golfe du Texas et les Caraïbes; un tremblement de terre fait 3 000 morts en Italie; la vague de violence qui embrase le Salvador fait 20 victimes; 80 personnes périssent dans l'incendie du Grand Hôtel MGM à Las Vegas.

1981 General Motors a subi des pertes supérieures à 1 milliard de dollars en deux ans; Chrysler déclare 1,7 milliard de dollars de pertes pour 1980; un séisme fait 2 916 victimes près de Naples; les affrontements se poursuivent à Beyrouth; 72 personnes meurent au cours des bombardements de Téhéran; des émeutes se déclenchent dans toute l'Angleterre; les attaques israéliennes contre l'OLP se soldent par 123 tués; l'effondrement d'un hôtel fait 11 morts à Kansas City; une incursion des Sud-Africains en Angola fait 240 victimes; les Iraniens exécutent 149 opposants; une bombe dans les bureaux de l'OLP tue 50 personnes; une bombe fait 64 victimes en Syrie.

1982 Un avion de ligne percute le pont Potomac : 78 tués; 84 personnes périssent au cours du naufrage de la plate-forme pétrolière de Newfoundland; les combats au Liban auraient fait 20 000 morts entre juin et août; l'explosion d'une bombe fait 60 victimes à Téhéran; les restes de 1 000 "disparus" sont découverts en Argentine.

1983 Les combats se poursuivent au Nicaragua; 600 personnes trouvent la mort au cours de manifestations religieuses en Inde; le conflit Iran-Irak se poursuit; une bombe de l'ANC tue 16 militaires sud-africains; 100 personnes périssent au cours d'une collision de bateaux sur la Volga; les Soviétiques abattent un vaisseau de ligne : 269 tués; un coup de grisou fait 64 victimes en Afrique du Sud; un attentat coûte la vie à 216 marines américains à Beyrouth; un accident d'avion fait 176 morts en Espagne.

1984 La guerre Iran-Irak n'épargne plus les pétroliers qui sillonnent le Golfe Persique; les escadrons de la mort indonésiens auraient tué près de 4 000 personnes; il y a officiellement 350 000 sans-abri aux États-Unis; les troupes indiennes donnent l'assaut au Temple d'Or des Sikhs : 308 morts; un accident dans un fabrique d'insecticide à Bhopal fait plus de 2 100 victimes.

1985 Un accident ferroviaire en Éthiopie fait 392 morts; 15 personnes sont tuées lors d'une explosion dans une mosquée chiite au Liban; une voiture bourrée d'explosifs fait 62 victimes; 59 personnes périssent au cours d'affrontement avec des Sikhs, en Inde; à Beyrouth, une autre voiture piégée fait 50 victimes; au Brésil, pour protester contre les conditions de la vie carcérale, 13 prisonniers désignés par le hasard sont assassinés par leurs codétenus; violence et football : le massacre continue; une tempête tue 10 000 personnes au Bangladesh; un jet d'Air India explose : 329 morts; les affrontements avec les Contras auraient coûté la vie à 12 000 personnes jusqu'à présent; à Beyrouth, une nouvelle voiture piégée fait 50 victimes de plus; un avion de ligne s'écrase à Dallas : 122 morts; 50 personnes périssent lors d'un détournement d'avion à Malte; 250 soldats américains meurent au cours d'une catastrophe aérienne à Gander; un séisme dévaste Mexico : 25 000 victimes.

1986 Un avion de ligne s'écrase au Guatemala : 90 morts; 500 personnes se noient lors du naufrage d'un ferry au Bangladesh; les bombes des Tamouls font 40 victimes à Ceylan; une bombe tue 20 personnes à Téhéran; à Tchernobyl, des dizaines de volontaires se sacrifient héroïquement pour éviter que le désastre s'étende - les experts prévoient que dans, les années à venir, 24 000 personnes mourront à cause des émanations radioactives; un nuage toxique fait 1 200 victimes au Cameroun; un navire soviétique coule : 398 disparus; 177 ouvriers succombent dans l'incendie d'une mine d'or en Afrique du Sud; 21 personnes sont assassinées dans une synagogue d'Istanbul; l'effondrement d'un tunnel fait plus de 2 000 victimes en Afghanistan; des émeutes à Karachi font 54 morts; l'incendie volontaire d'un hôtel provoque le décès de 96 personnes à San Juan.

1987 On estime que la Guerre Iran-Irak a fait 1 million de morts; toute la Corée est en proie à des troubles; les Sud-Africains tuent 190 personnes en Namibie; le naufrage du ferry *Donna Paz* fait 1 500 victimes aux Philippines.

1988 La Navy américaine abat un avion de ligne iranien : 290 morts; un jet de la Pan-Am explose au-dessus de Lockerbie, en Écosse, avec 259 personnes à son bord; en Arménie, un tremblement de terre fait 25 000 victimes et 400 000 sans-abri; la mousson tue 1 300 personnes et fait 30 millions de sans-abri au Bangladesh; l'ouragan Gilbert dévaste le Mexique au sud du Texas : 260 morts.

1989 Une tourelle de l'U.S.S. *Iowa* explose : 42 tués; l'ouragan Hugo fait 71 victimes; le séisme de Loma Prieta cause d'énormes destructions et tue 67 personnes en Californie du nord; dans les Monts Oural, une fuite de gaz liquéfiée provoque une explosion qui tue 500 passagers de trains qui passaient dans les parages.

1990 Un tremblement de terre fait 50 000 victimes en Iran; un séisme tue 1 600 personnes à Luçon; un étrange mouvement de panique entraîne la mort de 1 426 pèlerins à La Mecque.

1991 La Guerre du Golfe a fait au moins 50 000 morts du côté irakien; Saddam Hussein fait déverser 150 millions de litres de pétrole brut dans le Golfe Persique et mettre le feu à 600 puits de forage; l'incendie d'Oakland Hills détruit près de 3 000 maisons et fait plusieurs dizaines de victimes; formidable éruption du Mont Pinatubo à Luçon; un cyclone tue 125 000 personnes et fait 9 millions de sans-abri au Bangladesh; tous les puits incendiés au Koweït sont éteints.

1992 Des dizaines de milliers de personnes meurent victimes de la "purification ethnique" dans l'ancienne Yougoslavie; en Floride, en Louisiane et à Hawaii, des ouragans font des dizaines de victimes et des milliers de sans-abri; de violents tremblements de terre en Californie du Sud et en Égypte provoquent d'importants dommages. On estime que 13 millions d'individus seraient porteurs du virus VIH.

1993 Attentat terroriste au NY World Trade Center; une tempête fait 2 000 morts dans l'est des U.S.A.; résurgence de la violence néo-nazie en Allemagne; une "inondation du millénaire" recouvre la vallée du Mississippi; un attentat à la bombe de l'IRA dévaste le quartier financier de Londres.

1994 Séisme à Northridge CA : 61 tués; le président du Mexique est assassiné; une succession de tornades progressant de l'Alabama à la Caroline du Sud fait 52 victimes; incendie à l'usine de jouet de Bangkok : 213 morts; séisme d'intensité 6,8 en Colombie : plus de 1 000 morts; des centaines de milliers de personnes sont massacrées au Rwanda; un ferry estonien coule avec 900 passagers; de violents combats continuent d'opposer Bosniaques, Croates et Serbes.

1995 Le tremblement de terre de Kobe, au Japon, fait plus de 5 000 morts; les combats dans l'ancienne Yougoslavie diminuent après l'offensive terrestre croate et les frappes aériennes de l'OTAN; d'importants séismes frappent la côte pacifique du Mexique et font de nombreuses victimes; la comète Shoemaker-Levi heurte Jupiter; un attentat à la bombe détruit un immeuble fédéral à Oklahoma City : 161 morts.

1996 La température moyenne de la Terre augmente encore; hiver le plus rigoureux dans le Minnesota depuis près d'un siècle; gigantesque marée noire au large du Pays de Galles; l'ouragan Fran fait 22 victimes; dans le monde entier, on estime à 28 millions le nombre de séropositifs; la population mondiale est de 5 789 000 000 individus.

1997 Crash d'un avion de ligne à Guam : 228 victimes; le ferry haïtien *Pride of la Gonave* coule avec plus de 200 personnes; en Iran, un séisme d'intensité 7,5 fait plus de 1 500 victimes; l'ouragan Pauline ravage le sud-ouest du Mexique : plus de 200 morts; le nombre de personnes contaminées par le virus du Sida est estimé à plus de 3 millions; ce virus a déjà tué quelque 5,8 millions de personnes; la famine s'intensifie en Corée du Nord.

1998 El Nino se montre particulièrement virulent : la Californie patauge et de violentes tempêtes frappent le Midwest; en Italie, des coulées de boue font au moins 15 victimes.

Mystères, crimes et découvertes scientifiques

Voici, à l'intention de la foule crédule, des rares visionnaires et de tous les êtres doués de raison, une sélection de bizarreries, monstruosités et découvertes scientifiques classées année par année, de 1890 à nos jours.

1890 Des habitants d'Alaska voient une mystérieuse cité dans le ciel (le 16 mars); les agents de Hagenbeck ne trouvent aucune trace de dinosaures au Congo.

1891 Après une chute de neige, des millions de vers recouvrent le sol du district de Valley Bend, en Virginie; dans le Michigan, des témoins affirment avoir vu un homme des bois, haut de 2,10 mètres et couvert de poils.

1892 Des explosions inexplicables se produisent durant plusieurs années dans la Manche, au large des côtes anglaises; on n'a jamais trouvé aucun indice, trace de destruction ou explication de ces phénomènes.

1893 Un grand objet lumineux traverse le ciel de la Caroline; ce phénomène a pu être observé pendant 15 à 20 minutes; Smith démontre que les parasites peuvent transmettre des maladies; après avoir été accusée de meurtre, Lizzie Borden est finalement acquittée à Fall River, dans le Massachusetts; le fantôme de l'Amiral Tyrone est aperçu quelques instants lors d'une grande réception privée à Londres.

1894 À l'Observatoire Lowell, Pickering remarque d'étranges lueurs au-dessus de la surface de Mars (le 14 novembre); un saurien amphibie est aperçu à l'embouchure de la Mer Rouge; l'arrestation de Joseph Vacher met fin à une série de 11 assassinats perpétrés sur une période de trois ans dans toute la France.

1895 Des paysans des environs d'Odessa (Russie) sont assaillis par un étrange animal; Roentgen annonce qu'il a découvert les rayons X; dans le sous-sol de son hôtel de 100 chambres, à Chicago, H.H. Holmes avait installé des bains d'acide, des instruments de torture et des tables de dissection; il sera pendu après avoir été reconnu coupable de l'assassinat de 27 femmes.

1896 Au cours de l'été, des centaines d'oiseaux morts tombent du ciel dans la région de Baton Rouge, en Louisiane; découverte des rayons Becquerel.

1897 Un gigantesque aéronef survole Kansas City, Chicago, le Texas et la Virginie occidentale (avril); affaire du "puzzle meurtrier" : des morceaux de cadavre sont retrouvés un peu partout dans le port de New York.

1898 Des filaments lumineux faits d'une substance ressemblant à de l'amiante tombent sur Montgomery, en Alabama (le 21 novembre); Olof Ohman découvre une pierre runique viking à Kensington, dans le Minnesota.

1899 On trouve d'étranges vers jaunes dans un glacier d'Alaska.

1900 Une poignée de personnes ne parlant aucun langage connu font leur apparition un peu partout dans le monde; on entend beaucoup parler de monstres marins, qu'ils soient vivants ou morts.

1901 Des Indiens d'Alaska affirment avoir vu à plusieurs reprises une grande cité céleste; des milliers de petits serpents apparaissent en une nuit à Canton, Minnesota; deux Anglaises excentriques prétendent s'être rendues pendant un court instant dans le Versailles de 1789.

1902 L'épave démâtée du *Freya* est découverte quasiment intacte — on ne retrouvera jamais son équipage; une mutinerie à bord du *Veronica* fait sept morts; le fantôme de Marie Laveau, la "Reine du Vaudou", se manifeste régulièrement à la Nouvelle-Orléans.

1903 Une pluie de boue, de cendre et de boules de feu s'abat sur toute l'Asie du Sud-Est; on découvre des pointes de flèches dans un morceau de charbon vieux de 300 millions d'années; nombreuses mutilations animales dans le Staffordshire, en Angleterre.

1904 Wimbledon, en Angleterre, est plongée pendant dix minutes dans une obscurité profonde et inexplicable (le 17 avril); en Virginie, des chiens fantomatiques exhument des cadavres dans un champ de fouilles et les dévorent.

1905 Des agneaux exsangues sont retrouvés morts à Badminton, dans le Gloucestershire (le 1er novembre); Johann Hoch, de Chicago, est condamné pour avoir épousé et empoisonné 24 femmes depuis 1892; Stonehenge est le cadre de cérémonies druidiques au moment des solstices.

1906 Découverte de "Mary Typhoïde"; le playboy Harry Kendall assassine Stanford White, un architecte réputé.

1907 Des boules lumineuses tombent du ciel et explosent non loin de Burlington, dans le Vermont (le 2 juillet); des messages attribués à des esprits de moines défunts sont reçus lors d'expériences d'écriture automatique à l'abbaye de Glastonbury.

1908 À Blythe, en Angleterre, une femme est retrouvée carbonisée dans son lit, dont les draps ne portent aucune trace de brûlure (en mars); la "Belle Gunness" (lit. "Beauté Flingueuse"), de Laporte en Indiana, réussit à prendre la fuite avec son butin après avoir tué 13 hommes… à moins qu'elle n'ait été elle-même abattue par sa quatorzième victime, un certain Ray Lamphere; une énorme explosion rase 160 kilomètres carrés de forêt en Sibérie.

1909 De petits globes de métal incandescent tombent du ciel à Santa Cruz, en Californie; des informations révélées par le fantôme du lieutenant Sutton conduit à l'exhumation du corps du défunt au Cimetière National d'Arlington; des aéronefs lumineux sont repérés à plusieurs reprises au-dessus de la Nouvelle-Angleterre (du 14 au 23 décembre).

1910 Du sang frais tombe du ciel en Amérique du Sud; des rumeurs persistantes laissent entendre qu'il existerait des salles secrètes dans le château de Glamis, en Ecosse.

1911 Le sol d'Eton est recouvert d'objets gélatineux "gros comme des pois, contenant des œufs de diverses espèces desquels ont bientôt émergé des larves" (Buckinghamshire, en Angleterre, le 24 juin); "L'homme à la Hache" de la Nouvelle-Orléans continuera ses assassinats jusqu'en 1919.

1912 Un objet d'un noir profond est repéré sur la Lune, on estime qu'il mesure 400 km de long sur 80 de large (le 27 janvier).

1913 Ambrose Bierce s'apprête à partir pour le Mexique; l'esprit de Patience Worth comme à s'exprimer par l'intermédiaire du plateau de "ouija" de Pearl Curren.

1914 Des habitants de Manchester, en Angleterre, rapportent avoir vu un objet en forme de fuseau passer devant le soleil (le 10 octobre); affaire du meurtrier à la hache de Ruahine en Nouvelle-Zélande.

1915 De brillants points lumineux apparaissent en décembre à la surface de la lune; l'équipage d'un U-Boot prétend avoir détruit à coup de torpilles un animal marin ressemblant à un serpent; Alfred Wegener exprime sa théorie de la dérive des continents; Henri Landru assassine au moins 11 personnes à Gambais, en France, entre 1915 et 1919.

1916 Des marées rouges se produisent sur les côtes des États-Unis; un biplan fantomatique survole plusieurs fois Montrose, en Écosse; Bela Kiss de Czinkota (Hongrie) est reconnu coupable de l'assassinat de 24 jeunes femmes, mais il parvient à s'enfuir à la faveur de la confusion causée par la Grande Guerre.

1917 On observe les déplacements d'étranges objets lumineux à la surface de la lune; plus de 70 000 personnes assistent au miracle de Fatima; Amy Archer-Gilligan est accusée d'avoir tué plusieurs vieillards dans sa maison de retraite.

1918 De nombreuses régions du monde sont soumises à des conditions météorologiques inhabituelles; Shapley donne une idée exacte de la forme et de la taille relative de notre galaxie; après avoir connu une véritable "série noire", le sous-marin allemand *U-65* coule avec tout son équipage à cause d'une mystérieuse explosion.

1919 Le capitaine James disparaît avec son avion lors d'un survol de New York; des phénomènes lumineux sont observés à Castlerigg, en Cumbria; Eddington vérifie la théorie de la courbure de la lumière; un millionnaire de Toronto, Ambrose J. Small, disparaît sans laisser de traces.

1920 Des rayons lumineux sont émis de la surface de la Lune; un humanoïde couvert de fourrure est abattu et photographié à la frontière entre la Colombie et le Venezuela.

1921 Des millions de grenouilles minuscules apparaissent dans le nord de Londres; plus d'une douzaine de bateaux disparaissent au cours de l'année; Peter Gruppen, un hypnotiseur pervers, est condamné pour le meurtre de deux adolescentes en Allemagne; la goélette *Caroll A. Derring* est retrouvée sans son équipage.

1922 Des pierres tombent mystérieusement du ciel pendant des semaines à Chico, en Californie (au mois de mars); des habitants de Sibérie déclarent avoir rencontré plusieurs fois des mammouths; lorsque meurt Sarah Winchester, sa maison de San José ne possède pas moins de 160 pièces et 10 000 fenêtres.

1923 Découverte de trois grandes collines dans le cratère d'Archimède, sur la lune.

Mystères, crimes et découvertes scientifiques

1924 Les traces de pas laissées par Day et Stewart s'arrêtent brusquement à 40 mètres de leur appareil intact, on ne retrouvera jamais les deux intrépides pilotes; le "rayon de la mort" de Matthews est au centre de toutes les conversations à Londres; Fritz Haarmann, un habitant du Hanovre, est accusé du meurtre de 27 jeunes hommes dont il aurait revendu la chair comme viande de boucherie; Leopold et Loeb sont arrêtés après avoir tenté de commettre un crime parfait; les tricheries de Mina Crandon, qui revendiquait le prix de médiumnité décerné par le magazine *Scientific American,* sont percées à jour par Harry Houdini.

1925 Edale, une ville du Derbyshire (Angleterre), vit dans la terreur après la découverte d'indices laissés par un loup-garou; le navire *S.S. Watertown* serait hanté, comme l'attestent les photographies exposées dans les bureaux newyorkais de la Cities Service Company.

1926 On ne retrouve aucune trace de l'Expédition Percy, qui semble avoir été engloutie par la jungle du nord du Brésil; Heisenberg et Schroedinger posent les bases de la théorie quantique.

1927 Une pluie noire tombe sur l'Irlande; un bâtiment de Missolonghi, en Grèce, est bombardé pendant une demi-heure par des pierres tombées du ciel; Lemaître est le premier à émettre l'idée que notre univers serait en perpétuelle expansion; Muller réussit à provoquer des mutations chez des mouches en les exposant aux rayons X; Earle Nelson, un maniaque des Saintes Écritures, est pendu à Winnipeg pour avoir tué au moins 22 femmes.

1928 Après son départ de Montevideo, le navire d'entraînement danois *Kobenhoven* disparaît en mer sans laisser de trace.

1929 Un infâme "vampire" terrorise les habitants de Düsseldorf; massacre de la Saint Valentin à Chicago; 11 personnes ayant participé à l'ouverture du tombeau de Toutankhamon sont déjà mortes à ce jour.

1930 Un brouillard toxique provoque de nombreux décès et 300 empoisonnements en Belgique (le 5 décembre); Peter Kürten, le Vampire de Düsseldorf, a assassiné au moins neuf personnes avant de se faire prendre et d'être exécuté en 1931; de mystérieuses explosions sont entendues dans les parages de Charleston.

1931 Lawrence invente le cyclotron.

1932 Au cours des cinq années à venir, le Dr Morris Bolber et ses complices vont réussir à assassiner plus de 30 personnes et à toucher leurs primes d'assurance-vie.

1933 Des lueurs mystérieuses, sans doute causées par un avion, sont aperçues pendant tout l'hiver au-dessus de la Scandinavie.

1934 Des témoins aperçoivent un serpent de 10 mètres de long qui nage dans la Battle River, en Alberta; pour la première fois, une expédition scientifique va essayer de photographier le monstre du Loch Ness; le Dr Langoria de Cleveland, dans l'Ohio, détruit son rayon de la mort pour le bien de l'humanité; Bonnie et Clyde meurent dans une embuscade tendue par la police.

1935 Le journal *EnterPrise* de Beaumont, Texas, prétend que le gouvernement américain dispose d'un rayon capable de rendre invisible n'importe quel objet; Domagk découvre le premier sulfamide (ce genre de médicament sauvera des milliers de vies au cours de la Seconde Guerre mondiale); Ma Barker est tuée au cours d'une fusillade en Floride; un bras humain recraché par un requin dans un aquarium australien conduit à l'acquittement de Patrick Brady qui était accusé de meurtre.

1936 Le crâne de cristal de Lubaantun est mentionné pour la première fois dans une publication; le "Boucher Fou de Kingsbury Run" terrorise la ville de Cleveland dans l'Ohio (on lui attribuera dans les années quarante un total de 28 affaires de décapitation non résolues); dernière apparition du fantôme de la Dame Brune de Raynam Hall : une photographie (indistincte) est prise lors de cette manifestation.

1937 Joe Ball aurait donné au moins cinq de ses maîtresses en pâture à ses alligators, mais il se suicide avant d'être appréhendé; l'aviatrice Amelia Earhart disparaît au-dessus du Pacifique.

1938 Les sources d'eau chaude et les geysers redoublent d'activité en Oregon et en Californie; l'émission d'Orson Welles consacrée à la "Guerre des Mondes" provoque la panique dans tous les États-Unis.

1939 Première expérience de fission nucléaire réussie; Borley Rectory, "l'endroit le plus hanté d'Angleterre", est entièrement détruit par un incendie.

1940 Le gouvernement américain posséderait un certain "rayon Mohr" capable de faire exploser à distance la poudre à canon.

1941 De nombreux récits parlent d'animaux domestiques qui ont parcouru seuls de longues distances pour retrouver leur foyer.

1942 Fermi et son équipe construisent le premier réacteur nucléaire contrôlable; à Melbourne, "l'Étrangleur Chantant" tue trois femmes pour "s'approprier leur voix"; les Nazis envoient sur une île de la Baltique une expédition chargée de prendre des photographies à l'infrarouge de la flotte anglaise (qui est censée être visible "au travers de la terre" si l'on utilise des appareils appropriés).

1943 Le nombre de meurtres diminue aux États-Unis.

1944 L'homme-papillon du Maryland est aperçu à Hollywood.

1945 À Paris, le Dr Marcel Petiot tue 27 personnes pour s'approprier leurs richesses, estimées à vingt millions de francs; cinq chasseurs bombardiers Avengers disparaissent dans le Triangle des Bermudes.

1946 ENIAC est le nom du premier calculateur électronique à grande vitesse; mise au point des méthodes de datation basées sur l'étude des radiations émises par le carbone.

1947 Le pilote Kenneth Arnold compare les neuf objets volants qu'il a aperçus à des "soucoupes"; des rumeurs prétendent que quatre cadavres d'extraterrestres auraient été escamotés par le gouvernement américain dans les environs de Roswell; Diebold et Harder lancent le mot "automation"; affaire du meurtre du Dahlia Noir, elle ne sera jamais élucidée; un objet antique se révèle être un calculateur astronomique.

1948 La ville de Svaneke, au Danemark, est littéralement pilonnée par des "boules de foudre"; Sadamichi Hirasawa est accusé d'avoir empoisonné dix employés d'une succursale de la Banque Impériale pour commettre un cambriolage; le fantôme du parapsychologue Harry Price se manifeste à plusieurs reprises; le fantôme de Charles II apparaît au Drury Lane Theater pour assister, semble-t-il, à une représentation de la pièce *Oklahoma!*; le capitaine Mantell trouve la mort alors qu'il pourchasse un OVNI.

1949 La diffusion délibérée du canular de la "Guerre des Mondes" par une radio de Quito, en Équateur, déclenche une émeute au cours de laquelle les locaux de la station sont complètement détruits par le feu avec 20 personnes à l'intérieur; des habitants de Thorntown, dans l'Indiana, racontent avoir aperçu une créature bipède couverte de poils; à Londres, un certain John Haig nie avoir dissout neuf cadavres dans un bac d'acide, mais il est confondu par la découverte d'une prothèse dentaire ayant appartenu à l'une des victimes; c'est cette année-là que se produit le cas de possession qui inspirera plus tard *L'exorciste.*

1950 Deux photos d'OVNI sont réalisées dans les environs de McMinnville, dans l'Oregon.

1951 On commence à parler des étranges dessins et inscriptions du Plateau de Nazca; Mme Reeser de St Petersburg (Floride) est retrouvée carbonisée dans une pièce pratiquement intacte.

1952 Des nuées de sauterelles font des ravages au Moyen-Orient; lancement du premier sousmarin atomique, le *Nautilus*; Christine Jorgenson est le premier transsexuel dont l'état est révélé au public; une expédition atteint le sommet du Mont Everest; il n'y a jamais eu autant de rapports concernant des soucoupes volantes que cette année-là.

1953 L'ADN est décrit comme ayant une forme hélicoïdale double; des archéologues découvrent des reliques de l'ère glaciaire considérées comme les plus anciennes jamais trouvées; le Tueur de Couples de Düsseldorf s'en prendra à de jeunes couples jusqu'en 1956.

1954 Un bathyscaphe français descend jusqu'à 4000 mètres de profondeur; théorie du "Big Bang"; des témoins rapportent plus de quarante visites d'extraterrestres humanoïdes; des pare-brise de voitures sont éraflés et endommagés de façon inexplicable à Seattle; Ed Gein, un nécrophile cannibale, commet son premier meurtre; Denise Labbé de Blois, en France, sacrifie sa sœur cadette pour prouver ses sentiments à son amant; on prétend qu'Eisenhower aurait vu des dépouilles d'extraterrestres dans le fameux Hangar 18.

1955 Invention de l'horloge atomique; des humanoïdes ressemblant à des batraciens sont signalés dans les parages de Loveland,

Mystères, crimes et découvertes scientifiques

dans l'Ohio; une femme d'Evansville, dans l'Indiana, prétend que des mains griffues et verdâtres ont manqué de la faire tomber dans une rivière.

1956 À Lakenheath, en Angleterre, un OVNI est aperçu par des témoins et détecté par un radar; on découvre le *Joyita* dérivant au large des Iles Samoa, mais on ne retrouvera jamais ses 25 passagers et hommes d'équipage.

1957 Fabrication des premiers diamants synthétiques; lancement du Spoutnik, le premier satellite artificiel; de mystérieux objets volants de couleur blanche sont signalés dans les environs de Westville, dans l'Illinois; 200 personnes affirment avoir vu une créature velue ressemblant à un gorille à Upper Marlboro, dans le Maryland; des OVNI sont observés à Levelland, au Texas; le nombre des témoignages concernant des objets volants non identifiés augmente considérablement.

1958 Le forage pétrolier le plus profond du monde descend jusqu'à moins 7700 mètres, avant d'être abandonné; un homme-singe est aperçu dans la Cordillère Argentine; un humanoïde couvert d'écaille bondit sur le capot d'une voiture près de Riverside, en Californie; Starkweather et Fugate tuent de nombreuses personnes dans tous les États-Unis.

1959 Lunik II est le premier appareil conçu par l'homme à atteindre la Lune; Lunik III photographie la face cachée de notre satellite; le serpent de mer d'Ocean City, dans le Maryland, est un canular; des monstres luminescents aux yeux verts laissent des traces près de Mansfield, dans l'Ohio; des milliers de poissons tombent du ciel à Lismore.

1960 Découverte des restes d'un homme vieux de 30000 ans au Mexique; l'avion fusée X-15 atteint la vitesse de 3450 km/h; de petits extra-terrestres humanoïdes aux yeux lumineux sont vus en Arizona; de minuscules grenouilles tombent du ciel dans l'État de Columbia; Heinrich Pommerencke, la "Bête de la Forêt Noire", est reconnu coupable de 10 viols avec assassinats, 20 viols simples et 35 agressions ou cambriolages; on raconte que le Pape Jean XXIII aurait pleuré pendant trois jours après avoir lu les terribles prophéties de Fatima.

1961 Gagarine est le premier homme envoyé dans l'espace; le X-15 atteint 6500 km/h et monte à une altitude supérieure à 65000 mètres; Betty et Barney Hill sont enlevés par des extraterrestres; Hess présente une nouvelle version de la théorie de la dérive des continents; début de la carrière criminelle de Jacques Mesrine qui s'achèvera lors d'une fusillade en 1979, après plusieurs meurtres, évasions de prison et cambriolages sensationnels.

1962 Le X-15 monte à 95000 mètres d'altitude; un brouillard toxique fait 55 victimes à Londres; constitution de l'association Loch Ness Investigation; la sonde Mariner 2 communique pour la première fois des informations sur une autre planète, en l'occurrence Vénus; deux frères rapportent toute une série d'apparitions bizarres qui se seraient produites sur la route reliant Dumfries à Annan, en Écosse.

1963 Le nouveau record de vitesse pour un véhicule terrestre est de 655 km/h; les ruines vikings découverte à Newfoundland sont antérieures de 500 ans à l'expédition de Christophe Colomb; en Grèce, des grenouilles vivantes tombent du ciel lors d'une averse.

1964 Atterrissage d'un OVNI à Socorro, au Nouveau Mexique; la population mondiale augmente de 63 millions chaque année; le nouveau record de vitesse pour un véhicule terrestre est de 698 km/h; l'homme des marais de Selbyville, dans le Maryland, est un canular; l'Étrangleur de Boston est arrêté après avoir assassiné 13 femmes; les "Meurtres Nus" d'Hammersmith (Angleterre) se poursuivront jusqu'en 1965.

1965 Quatre OVNI sont observés de l'Oklahoma jusqu'au Nouveau Mexique; le nouveau record de vitesse pour un véhicule terrestre est de 926 km/h; un serpent de mer est aperçu dans la South River, près d'Annapolis, dans le Maryland; la Carte du Vinland est authentifiée par des historiens.

1966 Le Vatican abolit l'index des ouvrages interdits; Brady et Hindley, les Meurtriers de la Lande, sont reconnus coupables de plusieurs assassinats en Angleterre; Richard Speck tue neuf infirmières à Chicago; Charles Whitman tire sur 46 personnes depuis la tour d'observation de l'Université d'Austin, au Texas (17 morts, dont Whitman lui-même); la multiplication des observations d'OVNI conduit à la création de la Commission Condon.

1967 Découverte de restes humanoïdes datant de 2,5 millions d'années; localisation du premier gorille blanc jamais observé; un Canadien présente des symptômes d'irradiation et doit être hospitalisé après avoir touché un OVNI; un homme est pour la première fois placé en congélation cryogénique.

1968 Première transplantation cardiaque; les astronautes d'Apollo 8 font le tour de la lune; des singes géants sont signalés dans le massif de Guyana, au Venezuela; une silhouette encapuchonnée volant au-dessus de l'autel est observée une fois de plus à l'église de Newby, en Angleterre; un chat noir fantomatique résiste à toutes les tentatives d'exorcisme à Killakee, en Irlande.

1969 Des étudiantes de l'Université de Barnard exigent des dortoirs mixtes; deux astronautes de la mission Apollo 11 posent le pied sur la lune; des rumeurs prétendent qu'ils y auraient vu des soucoupes volantes; Jimmy Carter aperçoit un OVNI; on signale de nouveau des humanoïdes ressemblant à des batraciens à Mansfield, dans l'Ohio; le Rapport Condon interdit à l'Air Force de s'intéresser aux OVNI; la "famille" de Charles Manson assassine Sharon Tate et plusieurs de ses amis; les cinq "Meurtres du Zodiaques" de la région de San Francisco ne seront jamais résolus; les lueurs sinistres de Silver Cliff, dans le Colorado, sont mentionnées dans le magazine *National Geographic.*

1970 "Champ", le serpent aquatique du Lake Champlain, est de nouveau aperçu; Dale Merle Nelson (de la Colombie britannique) prétend que les meurtres qu'il a commis sont dus au L.S.D..

1971 Un article répertorie plus de 80 cas où des messages transmis sur ondes courtes ont été reçus plusieurs heures — voire plusieurs jours — après leur émission.

1972 Un homme amphibie est signalé à Lake Thetis, en Colombie britannique; 300 livres de stupéfiants sont dérobés dans les locaux de la police de New York; un autre humanoïde ressemblant à un batracien est signalé près de Loveland, dans l'Ohio; la sonde Mariner 9 se place en orbite autour de Mars; Herbert Mullin commet au moins 13 meurtres sacrificiels pour éviter que la Californie ne subisse un important tremblement de terre; plus de 70 personnes sont victimes d'un empoisonnement dans le Hertfordshire; après le crash du Vol 401, les fantômes du pilote et du mécanicien se manifestent à plusieurs reprises à bord d'autres avions de la compagnie Eastern.

1973 Le Public Health Service déclare que le fait de fumer est néfaste pour les enfants et les fœtus; un monstre est observé à plusieurs reprises à Sykesville, dans le Maryland; la sonde Pioneer 10 mesure le champ magnétique de Jupiter et communique les premières photos de cette planète; un énorme alligator anthropomorphe est aperçu près de Newton, dans le New Jersey; les témoignages concernant des OVNI vont se multiplier jusqu'en 1975; 15 personnes sont victimes des "meurtres racistes de Zebra" à San Francisco, les coupables seront appréhendés en 1974.

1974 Naissance de sextuplés aux États-Unis; la sonde Mariner 10 photographie de près la planète Mercure pour la première fois; Soyouz 15 se connecte à une station spatiale; premières apparitions d'étranges humanoïdes signalées en Argentine; les techniques de la Révolution Verte améliorent le rendement des cultures agricoles; la sonde Pioneer II photographie la surface de Jupiter; la Carte du Vinland serait un faux; nombreuses mutilations de bétail dans le Nebraska et le Dakota du Sud; Arecibo envoie des message en direction du grand amas stellaire d'Hercules; assassinat de 6 membres de la famille De Feo (début de l'Horreur d'Amityville).

1975 Les Chinois découvrent 6000 statues grandeur nature de guerriers en terre cuite; après avoir été observé de près, un OVNI laisse de troublantes traces de son passage en Afrique du Sud; les restes d'un nouveau protohumain seraient vieux de 3,75 millions d'années; un grand lézard bipède est signalé dans les parages de Milton, dans le Kentucky; la sonde Viking 1 ne détecte aucun signe de vie sur Mars; le jeune et séduisant Ted Bundy va tuer en moyenne une femme par mois jusqu'à ce qu'il soit arrêté au début de 1978; l'Éventreur du Yorkshire va faire parler de lui pendant les cinq années à venir.

1976 Des humanoïdes malodorants sont signalés à plusieurs reprises dans le Comté de Baltimore (Maryland); le gouvernement indien envisage de prendre des mesures à l'encontre des familles comptant plus de deux enfants; Viking I se pose sur Mars et transmet des images de la surface; le "Serpent de Mer de Cornouailles" est photographié; un navire disparaît avec 37 personnes à son bord dans le Triangle

Mystères, crimes et découvertes scientifiques

des Bermudes; un tueur se faisant appeler le "Fils de Sam" terrorise les jeunes amoureux de New York.

1977 Découverte de fossiles cellulaires vieux de 3,4 milliards d'années en Afrique; les cigares et les pipes sont interdits sur les vols commerciaux américains; pour la première fois, une femme noire fait partie d'un cabinet présidentiel des États-Unis; l'esprit de Teresita Basa semble être entré en contact avec une habitante des Philippines pour dénoncer son meurtrier qui vit à Chicago.

1978 Découverte de traces d'humanoïdes datant de 35 millions d'années; la Proposition 13 l'emporte en Californie; naissance du premier bébé éprouvette à Londres; un grand extraterrestre est aperçu à Palpala, en Argentine; 21 cadavres sont exhumés au domicile d'un certain John Gacy; on découvre des ruines mégalithiques dans les parages de Bimini; des OVNI seraient à l'origine de plusieurs enlèvements dans le Northamptonshire, en Angleterre; l'Étrangleur des Collines tue au moins une douzaine de femmes dans la région de Los Angeles.

1979 Le cours de l'or continue à monter aux États-Unis; on signale de nouveau des humanoïdes ressemblant à des grenouilles dans les environs de Loveland, dans l'Ohio; Rudy Warner observe un OVNI près de San Antonio, au Texas; découverte du "site des soucoupes" de Lake City, dans le Minnesota.

1980 Un satellite indien est placé en orbite; de nombreux témoins observent un OVNI au Texas; la sonde Voyager I repère la quinzième lune de Saturne; de très grands humanoïdes sont aperçus dans les parages de Santa Rosa, en Argentine; Mackal et Powell organisent une expédition en vue de retrouver un énorme saurien au Congo.

1981 Mise au point de la première unité centrale d'ordinateur à 32 bits; meurtres en série de 18 jeunes Noirs en Afrique du Sud; des apparitions de la Sainte Vierge Marie sont signalées à Medugorje, en Yougoslavie; premier lancement de la navette spatiale Columbia; Jack Sutton — l'Éventreur du Yorkshire — est condamné à la prison à perpétuité; inauguration du premier TGV français; Wayne B. Williams est arrêté pour avoir assassiné 28 femmes dans la région d'Atlanta, mais le public ignore encore qu'il en aurait aussi tué 38 autres.

1982 Des savants découvrent pour la première fois des fossiles terrestres en Antarctique; des formes de vie sont détectées dans des conduits volcaniques à 2600 mètres sous la surface du Pacifique; des navires de Greenpeace empêchent le déchargement de déchets radioactifs au large de l'Espagne; renflouement du vaisseau amiral de l'époque des Tudor, le *Mary Rose*, qui est dans un remarquable état de conservation; première greffe d'un cœur artificiel; Arnfinn Nesset d'Oarkdal, en Norvège, reconnaît avoir tué 27 personnes âgées pour trouver de l'argent pour des œuvres de charité.

1983 La sonde Pioneer 10 dépasse l'orbite de Pluton; la population mondiale est estimée à 4,72 milliards; Dennis Nilsen, le "psychopathe créatif" londonien, reconnaît avoir tué et démembré 15 personnes.

1984 Pour la première fois, un homme évolue sans attache dans l'espace; un homme abat 20 personnes dans un Mac Donald's de San Ysidro, en Californie; le virus de l'hépatite est identifié.

1985 Les navires transportant des engins nucléaires sont interdits dans les eaux de la Nouvelle-Zélande; des plongeurs récupèrent un important trésor dans l'épave du galion espagnol *Nuestra Señora de Atocha*, au large de la Floride; des pirates informatiques commencent à s'introduire dans les ordinateurs du Pentagone; Richard Ramirez est accusé de 14 meurtres; l'épave du *Titanic* est localisée; CD-ROM.

1986 Voyager 2 transmet les premières bonnes images de la surface d'Uranus; des doigts humains tranchés tombent du ciel sur une voiture à Berlin; la sonde Vega I prend des photos de la comète de Halley; on a répertorié au moins 50000 cas de Sida en Afrique; de très grands humanoïdes sont de nouveau signalés dans les environs de Santa Rosa, en Argentine; un avion ultraléger effectue un tour du monde sans escale.

1987 Observation d'une galaxie distante de 12 milliards d'années-lumière de la Terre; on emploie un sonar pour sonder systématiquement le fond du Loch Ness; découverte des alliages supraconducteurs; des taches et des mares de sang humain apparaissent de façon inexplicable dans une maison d'Atlanta, en Georgie; le "patent office" américain admet que l'on dépose un brevet pour un animal créé par manipulation génétique; de nouvelles analyses révèlent que la Carte du Vinland pourrait bien être authentique.

1988 Phénomène de poltergeist à Horicon, dans le Wisconsin; des généticiens estiment que tous les humains proviennent d'une souche commune; contrairement à toutes les probabilités, plusieurs météorites s'abattent directement sur des maisons en Europe centrale; découverte d'indices prouvant l'existence de corps planétaires en orbite autour d'autres étoiles; un "homme lézard" sème la confusion en Caroline du Sud; des morceaux de glace tombent sur Weistropp et Poing, en Allemagne; le fantôme "George" se manifeste à bord de l'U.S.S. *Forestal*; un Soviétique reste 366 jours dans l'espace.

1989 De grands motifs géométriques sont découverts dans des champs de céréales en Angleterre; des explosions lumineuses sont signalées dans le ciel de Grèce le 27 juin; une pieuvre géante aurait attaqué une petite embarcation; une grande masse verdâtre survole Los Angeles; trois énormes plaques de pierre couvertes d'inscriptions sont découvertes au Pérou; lancement de la sonde Galilée; la sonde Magellan commence à cartographier Vénus.

1990 De la glace s'abat sur Sinsheim-Hilsbach et Vettweiss, en Allemagne; des bottes de foin tombent du ciel à Bottmingen, en Suisse; le mouvement "I Am" déclare que le monde subira un karma extrêmement négatif au cours des 12 prochaines années; le Saint Suaire de Turin aurait approximativement 700 ans; près de 600 dessins géométriques sont découverts dans des champs des quatre continents; l'Institut de Radioastronomie de Kharkov détecte de mystérieuses émissions radios dans le voisinage d'Altaï.

1991 Les responsables des dessins dans les champs se font connaître, mais certains refusent de les croire; un serpent sacré de Yig abat un homme; la théorie décrivant l'univers comme autoentretenu et généré par plasma fait de plus en plus d'émules; des champs électriques provoquent des comportements bizarres chez des bovins de Nouvelle-Zélande.

1992 Huit tours découvertes à Oman seraient les restes d'Ubar, l'Atlantide des sables; un énorme champignon vieux de plus de 10000 ans, pesant plus de 100 tonnes et couvrant plus de 15 hectares continue de s'étendre près de Crystal Falls, Mississippi; les OVNI continuent de faire peur en Russie.

1993 Le CD-Rom devient un objet du quotidien; alors qu'elle approche de Mars, la sonde *Mars Observer* cesse d'émettre; l'expérience Biosphère 2 entre dans sa deuxième année; *Jurassic Park* est en passe de battre des records au box-office.

1994 Suicides collectifs dans l'Ordre du Temple Solaire; Andrei Chikatilo, tueur en série comptant 55 victimes, est exécuté en Russie; la presse s'empare des expériences de masse menées dans les années 50 sur des citoyens américains à leur insu (irradiations, inoculations, etc.).

1995 Un attentat au gaz dans le métro de Tokyo conduit à l'arrestation des membres d'un culte religieux japonais; recrudescence de l'activité paranormale sur la Route 40 du Maryland, le "couloir des enlèvements"; le vaisseau *Galilée* en route pour Jupiter est réactivé : une sonde dure 57 minutes dans l'atmosphère tandis qu'une autre visite les lunes.

1996 Apparition de la comète Hayatuke; de mystérieux dessins continuent de mutiler les champs de céréales d'Europe; les poursuites pour pédophilie satanique s'effondrent aux U.S.A. où les jurys commencent à demander des preuves; les découvertes de planètes dans d'autres systèmes solaires se multiplient; les as du marketing prévoient de mieux en mieux les effets des évolutions démographiques et les extrêmes Droite et Gauche américaines détectent donc toutes sortes de conspirations.

1997 Apparition de la comète Hale-Bopp; Hubble continue d'envoyer d'incroyables photos; la bibliothèque perdue d'Ivan le Terrible est "presque localisée" sous le Kremlin; les récits d'enlèvements par des extraterrestres continuent de rapporter des millions aux auteurs et aux producteurs; décès de Clyde Tombaugh, découvreur de Pluton; 39 membres du culte Heaven's Gate se suicident pour être transférés dans une soucoupe volante proche de Hale-Bopp; *Pathfinder* atterrit sur Mars.

1998 Dieu n'apparaît pas sur le canal 18 et son prophète admet qu'il avait tort, deux événements remarquables dans une même journée; les preuves de l'expansion illimitée de l'univers s'accumulent.

Plus d'un siècle d'histoire

Les grands événements historiques, culturels et commerciaux dans le monde, de 1890 à nos jours.

1890 Construction du premier immeuble à charpente en acier à Chicago; ouverture de la première ligne du métro londonien; Sitting Bull est tué au cours d'un soulèvement des Sioux; première crème glacée; les États-Unis comptent 62,9 millions d'habitants.

1891 Mise en service de la première centrale hydroélectrique; commercialisation de la lampe torche électrique en Angleterre.

1892 Découverte du vaccin contre le choléra; achèvement de la ligne de chemin de fer Le Cap-Johannesburg; invention des capsules pour bouteilles; brevet du moteur diesel.

1893 Exposition universelle de Chicago; invention de la pellicule en rouleau; commercialisation des premières céréales pour petit déjeuner.

1894 Guerre Sino-japonaise; le capitaine Dreyfus est déporté sur l'Île du Diable; première liaison T.S.F.

1895 Roentgen découvre les rayons X; invention de la machine à fabriquer des cigarettes; les frères Lumière lancent le cinématographe.

1896 Début de la ruée vers l'or du Klondike; confirmation des brevets de l'Adressographe; Ford fabrique sa première automobile; invention du périscope pour sous-marin.

1897 Invention des stencils "Mimeo"; premier tube cathodique; premiers jeux olympiques de l'ère moderne à Athènes.

1898 Guerre Hispano-américaine; les disques enregistrés deviennent commercialisables; apparition sur le marché de l'aspirine; Corn Flakes Kellog's; première lampe torche de forme tubulaire.

1899 Rutherford découvre les rayons alpha et bêta; les machines à écrire sont de plus en plus employées.

1900 Révolte des Boxers en Chine; Kodak commercialise son appareil photo "Brownie"; le conte von Zeppelin lance un dirigeable de 140 mètres de long; la dette du gouvernement américain s'élève à 1263 milliards de dollars; les États-Unis comptent 76 millions d'habitants.

1901 Assassinat du président McKinley; décès de la reine Victoria; découverte des groupes sanguins; première communication radio transatlantique; commercialisation du rasoir de sécurité Gillette.

1902 Guerre des Boers; lancement du premier vaisseau de transport de passagers propulsé par des turbines à vapeur; mise au point du macadam; commercialisation du lait en poudre et des céréales soufflées; premier ours en peluche; premier disque pour gramophone de Caruso; les graisses hydrogénées, peu onéreuses, révolutionnent le savon et la cuisine.

1903 Les frères Wright font décoller le premier avion à moteur; première lampe à fluorescence; mise en place des premières boîtes aux lettres par les services des postes; première motocyclette à moteur central.

1904 Ouverture à New York de la ligne de métro de Broadway; brevet de la bouteille thermos; les tracteurs agricoles commencent à être équipés de chenilles (au lieu de roues); ceintures de sauvetage en kapok; Guerre Russo-japonaise.

1905 Découverte du plus gros diamant connu à ce jour, le "Cullinan" (3000 carats); les bâtiments de la marine britannique sont équipés de turbines à vapeur; révolution avortée en Russie; premier klaxon électrique; premier extincteur à neige carbonique; Théorie Spéciale de la Relativité.

1906 Les troupes américaines occupent Cuba jusqu'en 1909; lancements du *Lusitania* et du *Mauritania*; invention du juke-box; production massive de moteurs hors-bord.

1907 Raspoutine exerce une forte influence sur la Russie tsariste; premier dessin animé; première machine à laver; premier détergent ménager; premier aspirateur "balai".

1908 Minkowski élabore sa théorie de géométrie quadri-dimensionnelle; premiers gobelets en carton.

1909 Robert E. Peary atteint le Pôle Nord; un avion à moteur traverse pour la première fois la Manche; apparition du premier bus "à impériale" en Grande-Bretagne.

1910 Murray et Hjort entreprennent la première expédition d'exploration des fonds marins; invention de la radiogoniométrie; premier piège à souris à ressort; implantation du scoutisme aux États-Unis; ce pays compte 92 millions d'habitants.

1911 Zapata arrive à Mexico, mais les combats ne font que commencer; une révolution en Chine aboutit à la création d'une république dirigée par Sun Yat-Sen; première poêle à frire électrique.

1912 Wilson invente la chambre à condensation qui permet la détection des protons et des électrons; les couturiers de Saville Row créent ce qui sera appelé "trench-coat" au cours de la Première Guerre mondiale; Cadillac met au point le premier démarreur électrique pour automobiles; ouverture de deux épiceries "self service" en Californie.

1913 Début de la Guerre des Balkans; investiture du président Wilson; premiers démarreurs électriques pour motocyclettes; découverte de la vitamine A; les impôts sur le revenu et l'élection des sénateurs au suffrage universel sont ajoutés à la constitution américaine.

1914 Début de la Grande Guerre; premiers raids aériens; ouverture du Canal de Panama.

1915 Le *Lusitania* est coulé, ce qui provoque consternation et colère aux États-Unis; la Grande Guerre fait un nombre de tués sans précédent dans l'histoire; commercialisation des premiers flocons de céréales; première utilisation du gaz de chlore sur un champ de bataille; premiers masques à gaz; dépôt du brevet de la fermeture éclair.

1916 Batailles de Gallipoli, de Verdun, du Jütland et de la Somme; soulèvement de Pâques; premiers essuie-glaces mécaniques; Théorie Générale de la Relativité; intervention de Pershing au Mexique.

1917 Les États-Unis entrent en guerre; déclenchement de la révolution russe; les Bolcheviques prennent le pouvoir; invention du gaz moutarde; Ford entreprend la production massive de tracteurs.

1918 Fin de la Première Guerre mondiale; première ligne aérienne postale régulière aux États-Unis; la Grippe Espagnole fait 21,6 millions de morts dans le monde; les avions dépassent maintenant les 240 kilomètres/heure et peuvent monter jusqu'à 10000 mètres; premières horloges électriques.

1919 Signature du décret de la Prohibition aux États-Unis; premier vol transatlantique (3000 kilomètres en 16 heures et 12 minutes); premiers pistolets graisseurs; premiers parachutes.

1920 Entrée en vigueur de la Prohibition aux États-Unis; les Bolcheviques assurent leur emprise sur la Russie; lancement de la première station de radio; commercialisation du thé en sachet; la dette publique américaine s'élève à 24,3 milliards de dollars; les femmes obtiennent le droit de vote aux États-Unis qui comptent 105,7 millions d'habitants.

1921 Rorschach met au point son test "des taches d'encre"; début de l'inflation en Allemagne; premier reportage sportif sur la station radio KDKA; le mot "robot" commence à être employé.

1922 Renaissance et développement du Ku Klux Klan; l'insuline est isolée; première machine à timbrer les envois postaux; en URSS, les slogans de la fête du 1er mai ne font plus référence à une "révolution mondiale"; invention du ski nautique; Mussolini marche sur Rome.

1923 Le scandale du "Teapot Dome" ébranle l'administration Harding; le mark allemand se stabilise; les exactions du Klan se multiplient en Georgie; échec d'un putsch nazi à Munich; ouverture du tombeau de Toutankhamon; découverte du vaccin contre la coqueluche.

1924 Leopold et Loeb sont reconnus coupables de l'enlèvement et de l'assassinat de Bobby Franks; invention des mouchoirs jetables et des cartons à œufs.

1925 W. Pauli formule son Principe d'Exclusion; création de la société I.G. Farben; mort de Sun Yat-Sen; constitution des S.S.; des avions sont employés pour pulvériser des insecticides sur les cultures.

1926 Le Dr Godard lance sa première fusée à carburant liquide; Tchang Kaï-Chek organise un coup d'État à canton; Trostky est renvoyé du Politburo; commercialisation de la montre étanche Rolex.

1927 Charles A. Lindbergh effectue le premier vol en solitaire entre New York et Paris; *Le Chanteur de Jazz* est le premier long métrage parlant; premier grille-pain automatique; exécution de Sacco et Vanzetti, qui seront officiellement réhabilités en 1977.

Plus d'un siècle d'histoire

1928 Premières expériences de télévision ; l'expédition de Byrd fait voile vers l'Antarctique ; les télétypes commencent à être employés ; mise au point de la cellophane résistante à l'eau ; invention du compteur Geiger ; découverte de la vitamine C.

1929 Grand crack boursier le 24 octobre ; le Graf Zeppelin effectue le tour du monde ; mise au point du film couleur 16 mm ; invention du ruban adhésif Scotch ; premier klaxon "musical" pour voiture.

1930 Le mouvement technocratique est à son apogée ; la mise au point des lampes flashes met fin aux éclairs de magnésium lors des conférences de presse ; commercialisation des premiers aliments congelés ; construction de la bathysphère ; invention du cyclotron ; découverte de Pluton ; premiers parapluies télescopiques ; la dette publique américaine s'élève à 16,18 milliards de dollars ; les États-Unis comptent 122,8 millions d'habitants.

1931 Le parti Nazi allemand bénéficie d'un important soutien populaire ; mutinerie au sein de la Marine britannique à Invergordon ; ouverture officielle de l'Empire State Building ; Al Capone est emprisonné ; commercialisation de l'Alka-Seltzer ; premiers rasoirs électriques ; achèvement du pont George Washington (1 100 mètres de long).

1932 Arrestation de Gandhi ; Roosevelt est élu président ; Mussolini ordonne l'assèchement des marais de Pontine ; le bébé des Lindbergh est kidnappé ; premiers autoradios ; premier sondage Gallup ; commercialisation des barres chocolatées Mars ; invention des objectifs "zooms" ; mise en vente des briquets Zippo.

1933 Hitler est nommé chancelier d'Allemagne ; le Japon quitte la Société des Nations ; les États-Unis abandonnent l'étalon or ; lorsqu'il est libéré, Gandhi ne pèse plus que 36 kg ; édification du premier camp de concentration nazi (Dachau) ; mise au point des pigments phosphorescents ; publication du Monopoly ; commercialisation des lampes à fluorescence.

1934 Sandino est assassiné par des partisans de Somoza ; la grève générale de San Francisco prend fin ; Huey Long soumet la Louisiane à sa dictature ; première laverie automatique.

1935 Les grandes plaines sont balayées par des nuées de poussière ; le premier Clipper de la Pan Am part de San Francisco pour la Chine ; mise en place du système de sécurité sociale américain ; assassinat de Huey Long ; la Longue Marche de Mao s'achève dans le Yunnan ; le DC-3 effectue son premier vol commercial ; commercialisation des premiers livres de poche ; invention de l'échelle de Richter ; commercialisation du premier magnétophone.

1936 Les Nazis pénètrent en Rhénanie ; l'Italie conquiert l'Éthiopie ; Guerre Civile Espagnole ; Jesse Owens gagne 4 médailles d'or aux jeux olympiques de Berlin ; les forces de l'Axe signent un pacte ; commercialisation de la première Volkswagen.

1937 Les purges continuent en Union Soviétique ; Du Pont de Nemours dépose le brevet du nylon ; incendie du dirigeable *Hindenburg* ; les Japonais coulent la canonnière américaine *Panay* ; achèvement du pont Golden Gate (1 250 mètres de long) ; mise en service des premiers "caddys" de supermarché ; ouverture du camp de concentration de Buchenwald.

1938 Le Mexique nationalise tous les gisements pétroliers gérés par des compagnies étrangères ; les Allemands pénètrent en Autriche sans rencontrer de résistance ; Kristallnacht (Nuit de Cristal) ; mise au point du fer à repasser à vapeur avec thermostat ; commercialisation du nylon ; dépôt du brevet du stylo-bille ; grand meeting germano-américain au Madison Square Garden ; les juifs sont pourchassés en Allemagne et en Autriche.

1939 L'Allemagne annexe les territoires tchèques ; Madrid tombe aux mains de Franco ; les premiers emballages en cellophane font leur apparition dans les magasins ; annexion des États Baltes ; l'Allemagne envahit la Pologne, la France et l'Angleterre lui déclarent la guerre ; ouverture du Centre Rockefeller ; invention du DDT ; découverte du vaccin contre la fièvre jaune ; mise au point du radar.

1940 La Finlande tombe au mains des Soviétiques ; les Nazis frappent au Danemark et en Norvège ; Churchill devient premier ministre ; la Hollande et la Belgique sont envahies ; évacuation de Dunkerque ; Roosevelt est élu pour un troisième mandat ; capitulation de la France ; mise au point de la boîte de vitesse automatique pour automobiles ; premiers gilets de sauvetage gonflables ; les radars deviennent opérationnels et sont employés en Grande-Bretagne ; mise au point de l'insémination artificielle ; production massive de pénicilline ; la dette publique américaine s'élève à 42,97 milliards de dollars ; les États-Unis comptent 131,7 millions d'habitants.

1941 Début de la Bataille d'Angleterre ; les États-Unis décrètent la mobilisation générale ; la Jeep est adoptée comme véhicule militaire à tout faire ; les Allemands envahissent l'Union Soviétique ; le Japon s'attaque à l'Extrême Orient et à Pearl Harbor.

1942 Chute de Singapour et des Philippines ; grand affrontement de porte-avions à Midway ; Leningrad est toujours assiégée par les Allemands ; la Crimée capitule ; Doolittle effectue un raid sur Tokyo ; début de la Bataille de Stalingrad ; les Américains débarquent à Guadalcanal ; les Alliés débarquent en Afrique du Nord ; première fission atomique réussie ; mise au point du bazooka et du napalm.

1943 Les troupes allemandes capitulent à Stalingrad ; soulèvement du Ghetto de Varsovie ; les Allemands perdent la plus grande bataille de tanks de l'histoire (Kursk) ; les Alliés débarquent en Sicile ; Mussolini est destitué par les Allemands ; les Alliés font la conquête de l'Italie ; les Soviétiques percent la ligne du fleuve Dniepr ; les Îles Marshall tombent ; l'usage du stylo-bille se répand ; invention du scaphandre autonome ; découverte du LSD.

1944 De Gaulle est le chef de la France Libre ; bombardement massif de l'Allemagne ; la Crimée est libérée ; les Alliés investissent Rome ; débarquement du Jour J en Normandie ; Bataille des Mariannes ; Paris est libérée par les Alliés ; Roosevelt est élu président pour la quatrième fois ; révélation des assassinats collectifs commis dans les camps de concentration nazis ; les V-1 et les V-2 s'abattent sur Londres ; Mac Arthur retourne aux Philippines ; Bataille des Ardennes ; invention du gaz innervant.

1945 Libération d'Auschwitz ; conférence de Yalta ; chute d'Iwo Jima ; prise du pont de Remagen ; décès de Roosevelt ; Hitler se suicide ; l'ampleur des massacres des camps de la mort nazis est révélée dans toute son horreur ; chute de Berlin ; démission de Churchill ; Bataille d'Okinawa ; création des Nations Unies ; conférence de Potsdam ; des bombes atomiques sont lâchées sur Hiroshima et Nagasaki ; reddition du Japon ; partition de la Corée ; procès des crimes de guerre à Nuremberg ; apparition des boîtes "tupperware".

1946 Le War Department américain dévoile l'ordinateur ENIAC ; Churchill dénonce le Rideau de Fer ; déchaînement de violence en Palestine ; les ouvriers font grève dans tous les États-Unis ; la guerre civile chinoise reprend de plus belle ; des spécialistes prétendent que fumer peut provoquer le cancer du poumon ; soulèvement au Viêt-nam ; Chester F. Carlson fait une démonstration de "xérographie" ; apparition des "bikinis" et des percolateurs.

1947 Les États-Unis tentent d'imposer une paix en Chine ; émeutes religieuses en Inde ; présentation du Plan Marshall ; le dernier tramway new-yorkais est retiré de la circulation ; indépendance de l'Inde et du Pakistan ; commercialisation d'un appareil photo Polaroïd ; une commission de la Maison Blanche dénonce le caractère subversif de certains films.

1948 Assassinat de Gandhi ; coup d'État communiste en Tchécoslovaquie ; la guerre civile continue en Palestine ; début du pont aérien de Berlin ; reconnaissance de l'État d'Israël et poursuite de la guerre ; un télescope de 200 pouces est mis en place au Mont Palomar ; le prix des tickets de métro new-yorkais est doublé et passe à 10 cents ; Rapport Kinsey sur la sexualité ; apparition du Scrabble ; première guitare électrique à caisse pleine ; invention de l'attache velcro ; mise au point du transistor par le Laboratoire Bell ; commercialisation des premiers disques 33 tours.

1949 Les communistes chinois prennent Pékin ; l'OTAN est mise sur pied ; fin du blocus de Berlin ; création de la République Fédérale d'Allemagne ; la "terreur rouge" se poursuit aux États-Unis ; l'URSS fait exploser un engin nucléaire ; les nationalistes chinois se retirent à Formose ; l'Indonésie accède à l'indépendance ; apparition de la télévision par câble ; invention du tube pour téléviseur couleur ; mise au point du démarreur à clé pour voitures.

1950 Les Cadillac sont équipées de pare-brise en une seule pièce ; RCA annonce la télévision en couleur ; les Français demandent de l'aide pour lutter contre les Viêt-minh ; invasion de la Corée du Sud ; débarquement à Inchon ; la Chine prend part à la Guerre de

Plus d'un siècle d'histoire

Corée; Gussie Moran fait la promotion des sous-vêtements en dentelle à Wimbledon; apparition de la carte du Diner's Club; commercialisation du photocopieur Xerox 914; la dette publique américaine s'élève à 256 milliards de dollars; les États-Unis comptent 150,7 millions d'habitants.

1951 Mac Arthur est relevé de tous ses commandements; première émission de télévision en couleur depuis l'Empire State Building; essais de bombes à hydrogène à Eniwetok; pourparlers en vue d'une trêve en Corée; apparition du Cinérama; Chrysler propose la première voiture à direction assistée; apparition des feux arrière à trois couleurs pour automobiles.

1952 La reine Elisabeth II monte sur le trône; des indicateurs lumineux pour piétons (Walk/Don't Walk) sont mis en place à New York; General Motors propose l'air conditionné pour certains de ses modèles 53; mort d'Eva Peron; invention des prothèses auditives transistorisées; la bombe à hydrogène est annoncée; invention de la bande vidéo.

1953 Mort de Joseph Staline; l'ADN est décrit comme ayant une forme hélicoïdale double; Pie XII approuve l'usage de la psychanalyse; exécution des époux Rosenberg; écrasement du soulèvement de Berlin Est; armistice en Corée; les Américains commencent à émigrer en banlieue; mariage de John Kennedy et Jacqueline Bouvier; des expéditions partent à la recherche du Yeti; découverte du vaccin contre la rougeole.

1954 Le Nautilus est le premier sous-marin à propulsion nucléaire; entrevue entre McCarthy et des représentants de l'armée; Murrow engage McCarthy; chute de Diên Biên Phu; la Cour Suprême ordonne que les Noirs puissent fréquenter les écoles des Blancs; création du Nord et du Sud Viêt-nam; ouverture de Disneyland; premier stylo-bille à pointe rétractable; mise au point du transistor à silice.

1955 Un missile doté d'une ogive nucléaire explose lors d'un test au Nevada; mort d'Albert Einstein; signature du Pacte de Varsovie; rébellion en Algérie; le Mickey Mouse Club propose ses premières émissions télévisées; mise au point des missiles guidés air-air.

1956 Boycott des autobus à Montgomery; "boom" des banlieues aux États-Unis; Khrouchtchev dénonce les exactions de Staline; Nasser s'empare du Canal de Suez; révolte en Hongrie; création de la Teflon Company; apparition des premiers kartings.

1957 Il est prouvé que fumer donne le cancer; les têtes nucléaires Nike Hercules sont mises en place pour assurer la défense des cités américaines contre d'éventuelles attaques aériennes; le premier Spoutnik prend les États-Unis par surprise; achèvement du pont de Mackinac Straits (1 100 mètres).

1958 Elvis Presley part faire son service militaire; le Nautilus atteint le Pôle Nord en passant sous la banquise; Faubus ferme les lycées de Little Rock; la Pan Am inaugure le premier vol en 707 pour Paris; Sabin invente le vaccin anti-polio; premier satellite de communication; mode du houla-hoop.

1959 Castro prend le pouvoir à Cuba; Ford considère que l'Edsel est un échec; Volvo propose les premières ceintures de sécurité.

1960 Les troubles se poursuivent en Algérie; mise au point du rein artificiel; ouverture des premiers "fast food"; ouverture de Brasilia (la première cité réservée aux relations publiques); commercialisation de la première pilule contraceptive aux États-Unis; lancement du premier satellite météorologique; les radios portatives à transistors commencent à être en vogue; la dette publique américaine s'élève à 284 milliards de dollars; les États-Unis comptent 179,3 millions d'habitants.

1961 Eseinhower met en garde contre le complexe militaro-industriel; Leakey découvre les restes du plus ancien homme connu; édification du Mur de Berlin; débarquement de la Baie des Cochons à Cuba; apparition du Valium.

1962 La crise des missiles cubains manque de déclencher une guerre nucléaire; premier laser à semi-conducteurs; mise au point du film couleur Polaroïd.

1963 Énorme manifestation pour les droits civils à Washington; assassinat de Kennedy; Diem est renversé par un coup d'État; multiplication des émeutes dans le sud des États-Unis.

1964 Entrée en service du barrage d'Assouan; premières liaisons par satellite entre l'Europe et l'Amérique du Nord; les Beatles acquièrent une énorme popularité; mort de Nehru; achèvement du pont de Verrazano-Narrows (1250 mètres); Lyndon Johnson signe le Civil Rights Act; résolution du Golfe du Tonkin; première photographie en 3 dimensions par holographie laser; mise au point du synthétiseur Moog; on demande que les paquets de cigarettes portent une mention indiquant les risques pour la santé.

1965 Assassinat de Malcolm X; émeutes raciales à Watts; le Pape déclare que les Juifs ne sont pas coupables de la crucifixion de Jésus; une grande panne d'électricité affecte tout le nord-est des États-Unis; découverte du kevlar; apparition du pneu radial; mise au point de la première machine à traitement de texte par IBM.

1966 Révolution Culturelle en Chine; les opposants à la Guerre du Viêt-nam sont de plus en plus nombreux; un tireur embusqué tue 12 personnes au Texas; apparition de la minijupe; pour la première fois un Noir est élu sénateur lors d'un scrutin populaire; mise au point du Dolby A; invention du skateboard; premier décompte des soldats morts au Viêt-nam.

1967 Guerre des Six Jours; Summer of Love ("Eté de l'Amour"); nomination du premier juge noir à la Cour Suprême; les manifestations pacifistes se multiplient; le décompte des pertes est donné régulièrement lors des reportages sur le Viêt-nam; 209 livres d'héroïne sont saisies en Georgie; apparition des pantalons à pattes d'éléphant.

1968 L'Offensive du Têt horrifie les Américains; assassinat de Martin Luther King; émeutes noires; révolte estudiantine à Paris; assassinat de Robert Kennedy; ouverture de Disneyworld; les Soviétiques écrasent le Printemps de Prague; l'Espagne annule la loi de 1492 sur les Juifs; troubles lors de la convention démocrate de Chicago; les astronautes d'Apollo 8 se placent en orbite autour de la Lune.

1969 Les détournements d'avions vers Cuba se multiplient; premier vol du Concorde; première transplantation cardiaque accomplie par le professeur Barnard; des manifestations contre le Viêt-nam sont organisées dans 40 villes américaines au cours du même week-end; festival de Woodstock; 250 000 manifestants marchent sur Washington; Apollo 11 se pose sur la Lune; massacre de Mylaï au Viêt-nam; apparition du Boeing 747 "Jumbo"; une marée noire touche les plages de Santa Barbara.

1970 Des commandos palestiniens détournent cinq avions; mort de De Gaulle; les "Weathermen" sont arrêtés pour attentat à la bombe; des conserves de thon sont contaminées par du mercure; mise au point des codes-barres; invention des disquettes "floppy" pour ordinateur; apparition des planches à voile; la dette publique américaine s'élève à 370 milliards de dollars; les États-Unis comptent 203,3 millions d'habitants.

1971 Scandale de la drogue au sein de l'armée américaine; publication des Dossiers du Pentagone; mise au point des affichages à cristaux liquides.

1972 La Communauté Économique Européenne compte dix membres; Nixon se rend en Chine; des cambrioleurs sont surpris au quartier général démocrate du Watergate; 11 Israéliens sont abattus aux jeux olympiques; mise au point des calculatrices de poche; premier jeu vidéo de "ping-pong".

1973 Dernier voyage à destination de la Lune; embargo pétrolier; achèvement du pont de Bosporus (1 000 mètres); découverte de l'ADN recombinant.

1974 Patty Hearst est kidnappée par l'Armée Symbionese de Libération; grande pénurie d'essence aux États-Unis; démission de Nixon; l'écologie commence à faire parler d'elle.

1975 Capitulation du Sud Viêt-nam; capitulation du Cambodge; guerre civile au Liban; premiers jeux vidéos Atari.

1976 Le public commence à se préoccuper de la disparition de certaines espèces animales; mort de Mao Tsé-Toung; mise au point du super ordinateur Cray I.

1977 Mise en service du pipeline pétrolier trans-Alaska; les Israéliens implantent trois colonies en Cisjordanie; mise au point des télécommunications par fibre optique; dernier voyage de l'Orient Express; des manifestants tentent d'arrêter la centrale nucléaire de Seabrook.

1978 Le Canal de Panama est placé sous le contrôle du Panama; la "Proposition 13"

Plus d'un siècle d'histoire

l'emporte en Californie et annonce le déclin des dépenses publiques dans tout le pays; un dollar U.S. vaut 175 yens japonais; naissance à Londres du premier bébé éprouvette; sommet de Camp David.

1979 Le Shah s'enfuit d'Iran; fuite radioactive à la centrale nucléaire de Three-Mile Island; Somoza est chassé du Nicaragua; affaire des otages de l'ambassade américaine à Téhéran; les Soviétiques pénètrent en Afghanistan; commercialisation du Rubik's Cube; mise au point du Walkman de Sony.

1980 Une once d'or vaut 802 dollars U.S.; les États-Unis connaissent leur taux d'inflation le plus élevé depuis 33 ans; les opérations bancaires sont déréglementées; tentative de sauvetage manquée des otages de Téhéran; le syndicat Solidarité est officiellement reconnu en Pologne; ruée vers l'or en Amazonie; mise au point du Dolby C; la dette publique américaine s'élève à 908 milliards de dollars; les États-Unis comptent 226,5 millions d'habitants.

1981 L'Iran libère les otages de l'ambassade; des millions d'ouvriers font grève en Pologne; le déficit budgétaire américain atteint le milliard de dollars; un raid israélien détruit une centrale nucléaire irakienne; achèvement du pont de Humber (1 300 mètres); multiplication des rassemblements et des marches contre les armements nucléaires en Europe; une étrange maladie immunitaire est découverte.

1982 Abondance de pétrole dans le monde entier; Guerre des Malouines; 800 000 personnes participent à une marche contre les armes nucléaires à New York; les Israéliens entrent dans Beyrouth; l'OLP se réfugie en Tunisie.

1983 Aquino est assassiné à son arrivée à Manille; vaste mouvement antimissile en Europe; la population mondiale est estimée à 4,7 milliards d'habitants.

1984 Les enregistrements vidéo sont autorisés aux États-Unis; les affrontements se poursuivent à Beyrouth; le virus du Sida est isolé; le gouvernement fédéral estime à 350 000 le nombre des sans-abri aux États-Unis; on considère que l'inhalation "passive" de la fumée de cigarette peut entraîner des maladies; une manifestation réunit 900 000 personnes à Manille; le président Reagan demande aux Américains s'ils se sont déjà senti si bien.

1985 Les enlèvements se succèdent à Beyrouth; Gorbatchev devient Premier Secrétaire; atteint du Sida, Rock Hudson est hospitalisé; affaire du Rainbow Warrior; la balance commerciale américaine devient négative; le terrorisme devient l'arme de prédilection de divers groupuscules politique; détournement et meurtres de l'*Achille Lauro*; la dette publique américaine s'élève à 1,82 milliards de dollars, elle a doublé en cinq ans.

1986 L'explosion de la navette Challenger bloque pour plusieurs années les programmes de vols habités de la NASA; la France et l'Angleterre donnent leur accord pour le tunnel sous la Manche; catastrophe nucléaire de Tchernobyl; le crack fait des ravages aux États-Unis.

1987 La Guerre Iran-Irak fait un million de morts; l'indice Dow Jones perd 508 points en une journée; 13 468 personnes meurent cette année-là du Sida aux États-Unis; début de l'Intifada dans les Territoires Occupés; il y a 50 millions de magnétoscopes aux États-Unis.

1988 L'expression "effet de serre" devient d'usage courant; RU-486; les États-Unis connaissent une grande sécheresse; le gouvernement américain dépense 51,6 milliards de dollars pour lutter contre la drogue.

1989 "Guerre de la Drogue" aux États-Unis; importantes tensions en URSS; début de l'affaire Salman Rushdie; invasion du Panama et destitution de Noriega; il y a 55 167 cas de Sida répertoriés aux U.S.A.; manifestations de la place Tienanmen à Pékin; les pertes bancaires garanties par l'État s'élèvent à 500 milliards de dollars aux États-Unis; le gouvernement fédéral investit 49,8 milliards de dollars dans la lutte contre la drogue; le CD devient le mode de reproduction le plus employé en Amérique.

1990 L'Irak envahit le Koweït et les États-Unis envoient un corps expéditionnaire sur place; l'Afrique du Sud lève l'état d'urgence; la dette publique américaine s'élève à 3,23 milliards de dollars; fiasco du télescope Hubble; le gouvernement fédéral dépense 40 milliards de dollars pour la lutte contre la drogue; les États-Unis comptent 248,7 millions d'habitants.

1991 Guerre du Golfe; coup d'État manqué en URSS; pourparlers entre Israéliens et Arabes; aux États-Unis, fin mai, le nombre total des morts du Sida s'élève à 113 426; l'Union Soviétique commence à se diviser; les automobiles importées représentent un tiers du marché américain; les Républiques soviétiques proclament leur indépendance; démission de Gorbatchev; on estime qu'un cinquième des Africains au sud du Sahara sont séropositifs.

1992 Récession économique dans les pays industrialisés, apparition de nombreux sans-abri et nombreux licenciements collectifs; émeutes à Los Angeles et dans d'autres villes après le verdict dans l'affaire Rodney King : 52 morts et des dommages pour plus de 1 milliard de dollars; déploiement militaire contre la famine et la guerre civile en Somalie; les conflits ethniques s'intensifient dans l'ex-Yougoslavie; les Tchèques et les Slovaques se séparent.

1993 Le FBI assiège la secte des Davidiens près de Waco, avec un bilan de 80 morts; Clinton est le premier président démocrate depuis Carter; la lutte continue en Bosnie; la Corée du Nord se retire du traité de non-prolifération nucléaire; les troupes américaines se retirent de Somalie; le Congrès vote la fermeture de plus de 130 bases militaires; le chômage américain régresse; la dette nationale américaine atteint 4,35 milliards de dollars.

1994 L'accord NAFTA est signé par toutes les parties; Aldrich Ames, membre de la CIA, s'avère être un espion russe; l'Église anglicane ordonne les premières femmes prêtres; en Afrique du Sud, la première élection au suffrage universelle marque la fin de la domination blanche; Israël et l'OLP signent les accords sur l'autonomie palestinienne; O.J. Simpson est accusé de deux meurtres; 50e anniversaire du débarquement de Normandie; la grève du base-ball professionnel signale le déclin de ce sport; les Américains débarquent à Haïti et replacent Aristide à la présidence.

1995 10 % des Américains ont accès à Internet; O.J. Simpson est acquitté des charges de meurtre; processus de paix en progrès en Irlande, Bosnie et au Moyen Orient; assassinat d'Isaac Rabin en Israël; Colin Powell refuse d'entrer dans la course à la présidence; la dette fédérale est de 5 milliards de dollars.

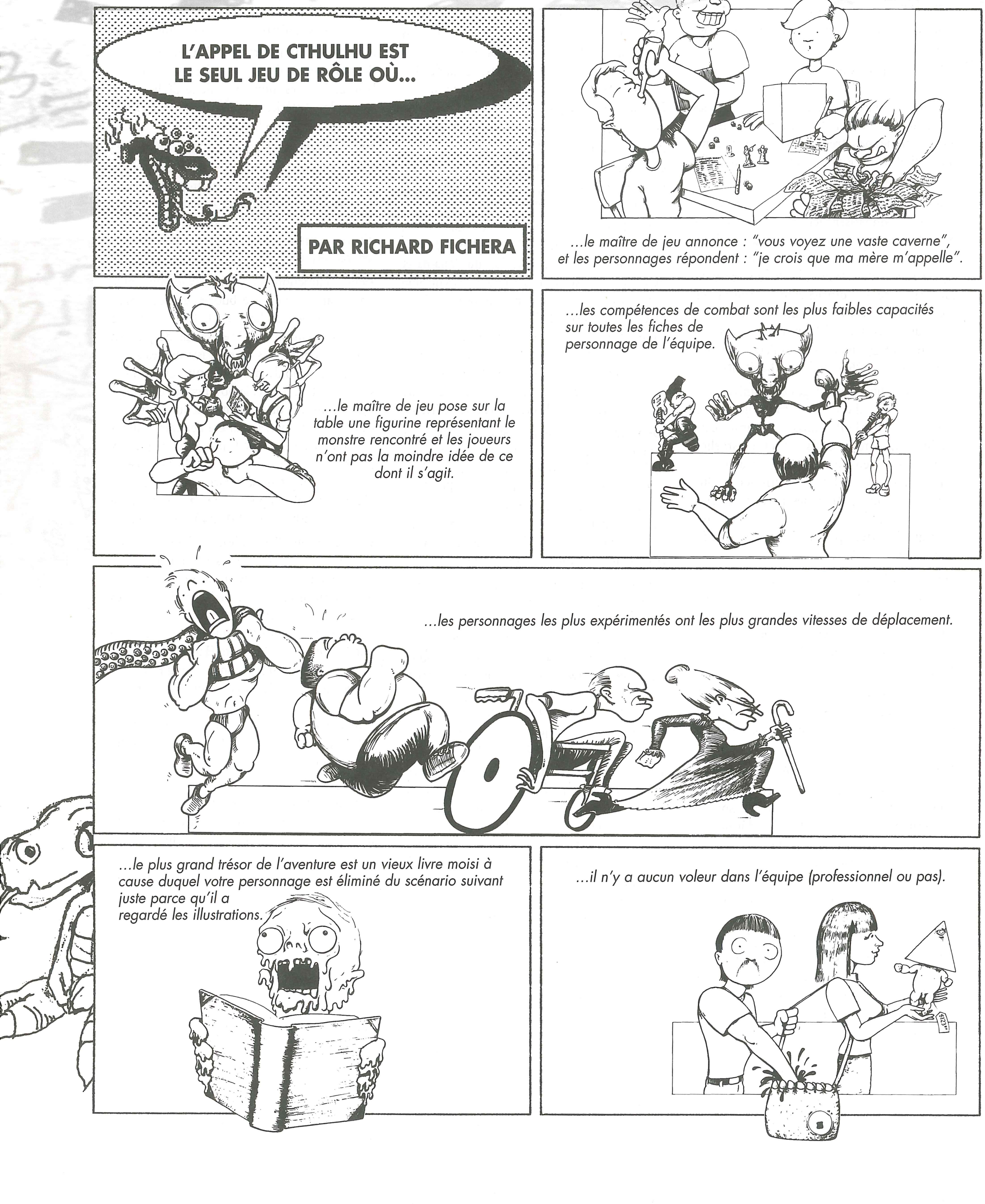
1996 Les fonctionnaires fédéraux reprennent le travail après une crise budgétaire; explosion d'une bombe pendant les J. O d'Atlanta, 1 mort; l'ascension de l'Everest fait de plus en plus de victimes; les rebelles islamiques s'emparent de Kaboul; la bataille sur l'avortement se poursuit au Sénat; le non respect des copyrights continue de créer des frictions entre les U.S.A. et la Chine; la dette américaine atteint 5,2 milliards de dollars; la prospérité règne aux U.S.A.; inefficacité des mesures de contrôle de l'immigration et de la toxicomanie; McVeigh placé en détention pour l'attentat d'Oklahoma City; Kaczinski suspecté d'être Unabomber.

1997 Environ 275 millions d'habitants aux U.S.A.; 40 % sont connectés à Internet; le président Clinton est sommé de s'expliquer sur son comportement sexuel; le Dow-Jones dépasse les 8 000 points en juillet; les compagnies de tabac admettent que leur produit crée une dépendance; la comète Hale-Bopp frôle la Terre en mars; rétrocession de Hong Kong à la Chine; le Ames Research Center va disposer d'un département d'astrobiologie; Diana, princesse de Galles, meurt dans un accident de voiture; Ted Turner offre 1 milliard de dollars aux Nations Unies.

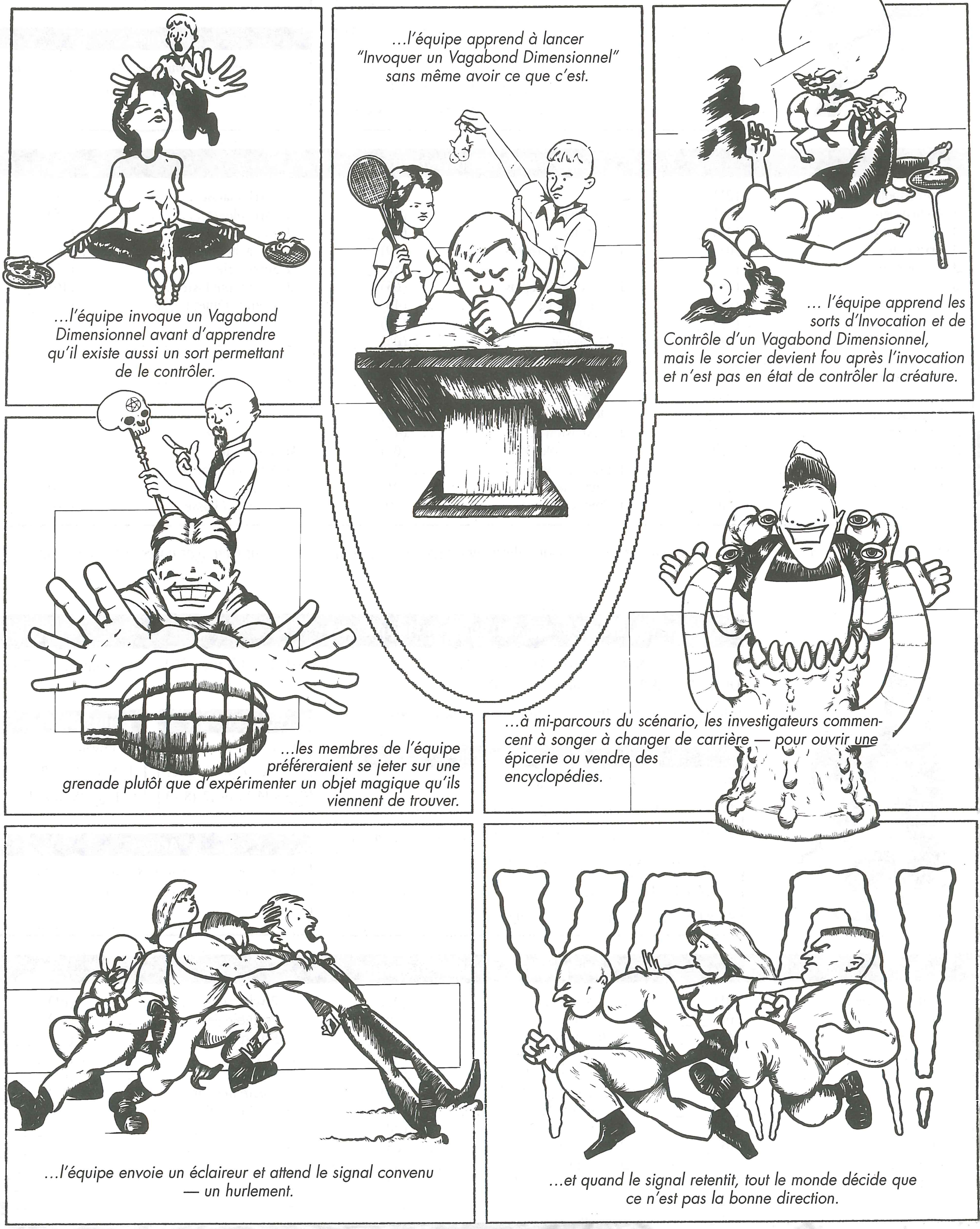
1998 Le président Clinton est menacé de poursuite pour parjure et obstruction à la justice; l'expansion économique américaine montre des signes de ralentissement; Kaczinski plaide coupable.

Artiste : Tim Callender

Repris de Space Gamer/Fantasy Gamer






...l'équipe invoque un Vagabond Dimensionnel avant d'apprendre qu'il existe aussi un sort permettant de le contrôler.
...l'équipe apprend à lancer "Invoquer un Vagabond Dimensionnel" sans même avoir ce que c'est.
... l'équipe apprend les sorts d'Invocation et de Contrôle d'un Vagabond Dimensionnel, mais le sorcier devient fou après l'invocation et n'est pas en état de contrôler la créature.
...les membres de l'équipe préféreraient se jeter sur une grenade plutôt que d'expérimenter un objet magique qu'ils viennent de trouver.
...à mi-parcours du scénario, les investigateurs commencent à songer à changer de carrière — pour ouvrir une épicerie ou vendre des encyclopédies.
...l'équipe envoie un éclaireur et attend le signal convenu — un hurlement.
YAA!
...et quand le signal retentit, tout le monde décide que ce n'est pas la bonne direction.

Lady Jane Simpson, 32 ans, dilettante privilégiée	1890



FOR 9 CON 13 TAI 8 INT 13 POU 15 Idée 65 % Chance 75 % Connaissance 85 %
DEX 15 APP 14 SAN 75 ÉDU 17 PV 11

99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	**75**	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Vie

Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 **11**
12 13 14 15 16 17 18 19

Points de Magie

Inconscience 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 **15** 16 17 18 19

Armes

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round
Fleuret	(60)	1D6+1	contact	1
____	____	____	____	____

Compétences de l'Investigateur

❑ Anthropologie ....(01)____
❑ Archéologie ....(01)____
❑ Art (peinture) ....(45)____
❑ Artisanat (______) ....(05)____
❑ Astronomie ....(01)____
❑ Baratin ....(35)____
❑ Bibliothèque ....(25)____
❑ Biologie ....(25)____
❑ Chimie ....(01)____
❑ Comptabilité ....(10)____
❑ Conduire une Charrette ....(20)____
❑ Crédit ....(95)____
❑ Déguisement ....(01)____
❑ Discrétion ....(10)____
❑ Dissimulation ....(25)____
❑ Droit ....(30)____
❑ Écouter ....(25)____
❑ Esquiver ....(50)____
❑ Fleuret ....(60)____
❑ Géologie ....(01)____
❑ Histoire ....(45)____
❑ Histoire Naturelle ....(60)____
❑ L. étrangère (Français) ....(50)____
❑ L. natale (Anglais) ....(65)____
❑ Marchandage ....(40)____
❑ Mécanique ....(20)____
❑ Médecine ....(05)____
❑ Monter à Cheval ....(75)____
Mythe de Cthulhu ....(00)____
❑ Nager ....(55)____
❑ Occultisme ....(40)____
❑ Persuasion ....(45)____
❑ Pharmacologie ....(01)____
❑ Photographie ....(30)____
❑ Physique ....(01)____
❑ Premiers Soins ....(30)____
❑ Psychanalyse ....(01)____
❑ Psychologie ....(45)____
❑ Sauter ....(55)____
❑ Se Cacher ....(10)____
❑ Serrurerie ....(01)____
❑ Suivre une Piste ....(10)____
❑ Trouver Objet Caché ....(50)____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____

Armes à feu

❑ Armes de Poing ....(20)____
❑ Fusil ....(25)____
❑ Fusil de Chasse ....(30)____

Distribuez 60 points entre les diverses compétences pour personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).

Stephen St John, 38 ans, conseiller juridique aisé	1890



FOR 13 CON 12 TAI 11 INT 16 POU 14 Idée 80 % Chance 70 % Connaissance 99 %
DEX 10 APP 13 SAN 70 ÉDU 23 PV 12

99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	**70**	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Vie

Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Points de Magie

Inconscience 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 **14** 15 16 17 18 19

Armes

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round
Carabine cal.30	(55)	2D6	50 m	1
____	____	____	____	____

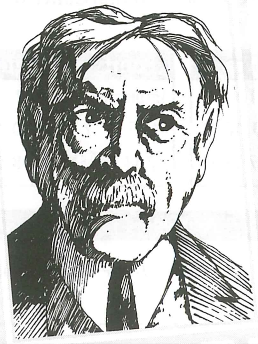
Compétences de l'Investigateur

❑ Anthropologie ....(01)____
❑ Archéologie ....(01)____
❑ Art (lecture) ....(45)____
❑ Artisanat (______) ....(05)____
❑ Astronomie ....(01)____
❑ Baratin ....(75)____
❑ Bibliothèque ....(55)____
❑ Biologie ....(01)____
❑ Chimie ....(01)____
❑ Comptabilité ....(10)____
❑ Conduire une Charrette ....(40)____
❑ Crédit ....(80)____
❑ Déguisement ....(01)____
❑ Discrétion ....(40)____
❑ Dissimulation ....(25)____
❑ Droit ....(75)____
❑ Écouter ....(25)____
❑ Esquiver ....(50)____
❑ Géologie ....(01)____
❑ Histoire ....(20)____
❑ Histoire Naturelle ....(25)____
❑ L. étrangère (Français) ....(30)____
❑ L. étrangère (Latin) ....(20)____
❑ L. natale (Anglais) ....(80)____
❑ Marchandage ....(75)____
❑ Mécanique ....(20)____
❑ Médecine ....(05)____
❑ Monter à Cheval ....(30)____
Mythe de Cthulhu ....(00)____
❑ Nager ....(25)____
❑ Occultisme ....(05)____
❑ Persuasion ....(55)____
❑ Pharmacologie ....(01)____
❑ Photographie ....(10)____
❑ Physique ....(01)____
❑ Premiers Soins ....(30)____
❑ Psychanalyse ....(01)____
❑ Psychologie ....(65)____
❑ Sauter ....(25)____
❑ Se Cacher ....(10)____
❑ Serrurerie ....(01)____
❑ Suivre une Piste ....(10)____
❑ Trouver Objet Caché ....(50)____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____

Armes à feu

❑ Armes de Poing ....(20)____
❑ Fusil ....(55)____
❑ Fusil de Chasse ....(30)____

Distribuez 60 points entre les diverses compétences pour personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).



Dr Warren Bedford, 56 ans, professeur d'histore européenne — 1920

FOR 10 CON 9 TAI 10 INT 17 POU 16 Idée 85 % Chance 80 % Connaissance 115 %
DEX 7 APP 9 SAN 80 ÉDU 23 PV 10

99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Vie

Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Points de Magie

Inconscience 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Armes

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round
Carabine cal.30	(40)	2D6	50 m	1
____	____	____	____	____

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie ....(25) ____
- ❑ Archéologie ....(50) ____
- ❑ Art (peinture) ....(25) ____
- ❑ Artisanat (______) ....(05) ____
- ❑ Astronomie ....(20) ____
- ❑ Baratin ....(05) ____
- ❑ Bibliothèque ....(75) ____
- ❑ Biologie ....(01) ____
- ❑ Chimie ....(01) ____
- ❑ Comptabilité ....(10) ____
- ❑ Conduire une Automobile .....(50) ____
- ❑ Crédit ....(75) ____
- ❑ Déguisement ....(01) ____
- ❑ Discrétion ....(10) ____
- ❑ Dissimulation ....(25) ____
- ❑ Droit ....(30) ____
- ❑ Écouter ....(25) ____
- ❑ Esquiver ....(14) ____
- ❑ Géologie ....(01) ____
- ❑ Histoire ....(85) ____
- ❑ Histoire Naturelle ....(35) ____
- ❑ L. étrangère (Allemand) ....(30) ____
- ❑ L. étrangère (Français) ....(45) ____
- ❑ L. étrangère (Italien) ....(25) ____
- ❑ L. étrangère (Latin) ....(55) ____
- ❑ L. natale (Anglais) ....(85) ____
- ❑ Marchandage ....(01) ____
- ❑ Mécanique ....(20) ____
- ❑ Médecine ....(05) ____
- ❑ Monter à Cheval ....(30) ____
- Mythe de Cthulhu ....(00) ____
- ❑ Nager ....(25) ____
- ❑ Occultisme ....(55) ____
- ❑ Persuasion ....(15) ____
- ❑ Pharmacologie ....(01) ____
- ❑ Photographie ....(10) ____
- ❑ Physique ....(01) ____
- ❑ Premiers Soins ....(30) ____
- ❑ Psychanalyse ....(01) ____
- ❑ Psychologie ....(55) ____
- ❑ Sauter ....(25) ____
- ❑ Se Cacher ....(10) ____
- ❑ Serrurerie ....(01) ____
- ❑ Suivre une Piste ....(10) ____
- ❑ Trouver Objet Caché ....(25) ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____

Armes à feu

- ❑ Armes de Poing ....(20) ____
- ❑ Fusil ....(40) ____
- ❑ Fusil de Chasse ....(30) ____

Distribuez 60 points entre les diverses compétences pour personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).



Rachel Hemingway, 32 ans, journaliste et écrivain — 1920

FOR 8 CON 11 TAI 9 INT 16 POU 13 Idée 80 % Chance 65 % Connaissance 80 %
DEX 12 APP 14 SAN 65 ÉDU 17 PV 10

99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Vie

Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Points de Magie

Inconscience 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Armes

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round
Revolver cal.38	(40)	1D10	15 m	2
____	____	____	____	____

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie ....(40) ____
- ❑ Archéologie ....(01) ____
- ❑ Art (piano) ....(05) ____
- ❑ Artisanat (______) ....(05) ____
- ❑ Astronomie ....(01) ____
- ❑ Baratin ....(45) ____
- ❑ Bibliothèque ....(75) ____
- ❑ Biologie ....(01) ____
- ❑ Chimie ....(01) ____
- ❑ Comptabilité ....(10) ____
- ❑ Conduire une Automobile .....(35) ____
- ❑ Crédit ....(40) ____
- ❑ Déguisement ....(10) ____
- ❑ Discrétion ....(35) ____
- ❑ Dissimulation ....(25) ____
- ❑ Droit ....(45) ____
- ❑ Écouter ....(25) ____
- ❑ Esquiver ....(24) ____
- ❑ Géologie ....(01) ____
- ❑ Histoire ....(65) ____
- ❑ Histoire Naturelle ....(25) ____
- ❑ L. étrangère (Français) ....(50) ____
- ❑ L. natale (Anglais) ....(80) ____
- ❑ Marchandage ....(01) ____
- ❑ Mécanique ....(20) ____
- ❑ Médecine ....(05) ____
- ❑ Monter à Cheval ....(05) ____
- Mythe de Cthulhu ....(00) ____
- ❑ Nager ....(40) ____
- ❑ Occultisme ....(40) ____
- ❑ Persuasion ....(25) ____
- ❑ Pharmacologie ....(01) ____
- ❑ Photographie ....(10) ____
- ❑ Physique ....(01) ____
- ❑ Premiers Soins ....(30) ____
- ❑ Psychanalyse ....(01) ____
- ❑ Psychologie ....(55) ____
- ❑ Sauter ....(25) ____
- ❑ Se Cacher ....(35) ____
- ❑ Serrurerie ....(01) ____
- ❑ Suivre une Piste ....(10) ____
- ❑ Trouver Objet Caché ....(25) ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____

Armes à feu

- ❑ Armes de Poing ....(40) ____
- ❑ Fusil ....(25) ____
- ❑ Fusil de Chasse ....(30) ____

Distribuez 60 points entre les diverses compétences pour personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).



Anna VIXEN, 27 ans, chanteuse de cabaret et comédienne — 1920

FOR 8 CON 14 TAI 11 INT 10 POU 15 Idée 50 % Chance 75 % Connaissance 60 %
DEX 14 APP 17 SAN 75 ÉDU 12 PV 13

99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Vie

Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Points de Magie

Inconscience 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Armes

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round
Aucune ____	____	____	____	____

Compétences de l'Investigateur

❑ Anthropologie .... (01) ____
❑ Archéologie .... (01) ____
❑ Art (chant) .... (75) ____
❑ Art (comédie) .... (75) ____
❑ Artisanat (______) .... (05) ____
❑ Astronomie .... (01) ____
❑ Baratin .... (35) ____
❑ Bibliothèque .... (25) ____
❑ Biologie .... (01) ____
❑ Chimie .... (01) ____
❑ Comptabilité .... (10) ____
❑ Conduire une Automobile ..... (20) ____
❑ Crédit .... (55) ____
❑ Déguisement .... (01) ____
❑ Discrétion .... (10) ____
❑ Dissimulation .... (25) ____
❑ Droit .... (05) ____
❑ Écouter .... (55) ____
❑ Esquiver .... (28) ____
❑ Géologie .... (01) ____
❑ Histoire .... (20) ____
❑ Histoire Naturelle .... (10) ____
❑ L. étrangère (Espagnol) ..... (30) ____
❑ L. natale (Anglais) .... (50) ____
❑ Marchandage .... (50) ____
❑ Mécanique .... (20) ____
❑ Médecine .... (05) ____
❑ Monter à Cheval .... (05) ____
Mythe de Cthulhu .... (00) ____
❑ Nager .... (25) ____
❑ Occultisme .... (05) ____
❑ Persuasion .... (75) ____
❑ Pharmacologie .... (01) ____
❑ Photographie .... (10) ____
❑ Physique .... (01) ____
❑ Premiers Soins .... (30) ____
❑ Psychanalyse .... (01) ____
❑ Psychologie .... (45) ____
❑ Sauter .... (25) ____
❑ Se Cacher .... (10) ____
❑ Serrurerie .... (01) ____
❑ Suivre une Piste .... (10) ____
❑ Trouver Objet Caché .... (45) ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____

Armes à feu

❑ Armes de Poing .... (20) ____
❑ Fusil .... (25) ____
❑ Fusil de Chasse .... (30) ____

Distribuez 60 points entre les diverses compétences pour personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).



Artie GUMSHOE, 36 ans, détective privé dur à cuire — 1920

FOR 15 CON 16 TAI 12 INT 11 POU 12 Idée 55 % Chance 60 % Connaissance 80 %
DEX 12 APP 14 SAN 65 ÉDU 17 PV 10

99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : +1D14

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Vie

Mort -2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Points de Magie

Inconscience 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Armes

Arme	Comp. %	Dommages	Portée	Coups/round
Coup de poing	(60)	1D3+bd	Contact	1
Automatique 45	(65)	1D10+2	15 m	1
____	____	____	____	____

Compétences de l'Investigateur

❑ Anthropologie .... (01) ____
❑ Archéologie .... (01) ____
❑ Art (harmonica) .... (05) ____
❑ Artisanat (______) .... (05) ____
❑ Astronomie .... (01) ____
❑ Baratin .... (55) ____
❑ Bibliothèque .... (25) ____
❑ Biologie .... (01) ____
❑ Chimie .... (01) ____
❑ Comptabilité .... (10) ____
❑ Conduire une Automobile ..... (40) ____
❑ Crédit .... (15) ____
❑ Déguisement .... (20) ____
❑ Discrétion .... (40) ____
❑ Dissimulation .... (25) ____
❑ Droit .... (55) ____
❑ Écouter .... (25) ____
❑ Esquiver .... (28) ____
❑ Géologie .... (01) ____
❑ Histoire .... (20) ____
❑ Histoire Naturelle .... (10) ____
❑ L. natale (Anglais) .... (55) ____
❑ Marchandage .... (75) ____
❑ Mécanique .... (20) ____
❑ Médecine .... (05) ____
❑ Monter à Cheval .... (05) ____
Mythe de Cthulhu .... (00) ____
❑ Nager .... (25) ____
❑ Occultisme .... (05) ____
❑ Persuasion .... (35) ____
❑ Pharmacologie .... (01) ____
❑ Photographie .... (45) ____
❑ Physique .... (01) ____
❑ Premiers Soins .... (30) ____
❑ Psychanalyse .... (01) ____
❑ Psychologie .... (45) ____
❑ Sauter .... (25) ____
❑ Se Cacher .... (40) ____
❑ Serrurerie .... (40) ____
❑ Suivre une Piste .... (10) ____
❑ Trouver Objet Caché .... (25) ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____
❑ .... ____

Armes à feu

❑ Armes de Poing .... (65) ____
❑ Fusil .... (25) ____
❑ Fusil de Chasse .... (30) ____

Distribuez 60 points entre les diverses compétences pour personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).



Dr Elliot JURGENS, 48 ans, chirurgien consciencieux — 1990

FOR 11 CON 13 TAI 10 INT 17 POU 13 Idée 85 % Chance 65 % Connaissance 99 %
DEX 16 APP 11 SAN 65 ÉDU 24 PV 12

99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Vie

Mort-2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Points de Magie

Inconscience 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Armes

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Portée*	*Coups/round*
Automatique 9 mm	(45)	1D10	20 m	3

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie ....(01) _____
- ❑ Archéologie ....(01)_____
- ❑ Art (violon) ....(30)_____
- ❑ Artisanat (______) ....(05)_____
- ❑ Astronomie ....(01)_____
- ❑ Baratin ....(45)_____
- ❑ Bibliothèque ....(65)_____
- ❑ Biologie ....(60)_____
- ❑ Chimie ....(40)_____
- ❑ Comptabilité ....(10)_____
- ❑ Conduire une Automobile .....(45)_____
- ❑ Crédit ....(75)_____
- ❑ Déguisement ....(01)_____
- ❑ Discrétion ....(10)_____
- ❑ Dissimulation ....(25)_____
- ❑ Droit ....(30)_____
- ❑ Écouter ....(35)_____
- ❑ Esquiver ....(32)_____
- ❑ Géologie ....(01)_____
- ❑ Histoire ....(30)_____
- ❑ Histoire Naturelle ....(10)_____
- ❑ L. étrangère (Latin) ....(45)_____
- ❑ L. natale (Anglais) ....(85)_____
- ❑ Marchandage ....(50)_____
- ❑ Mécanique ....(20)_____
- ❑ Médecine ....(80)_____
- ❑ Monter à Cheval ....(05)_____
- Mythe de Cthulhu ....(00)_____
- ❑ Nager ....(45)_____
- ❑ Occultisme ....(05)_____
- ❑ Persuasion ....(25)_____
- ❑ Pharmacologie ....(35)_____
- ❑ Photographie ....(10)_____
- ❑ Physique ....(01)_____
- ❑ Premiers Soins ....(50)_____
- ❑ Psychanalyse ....(01)_____
- ❑ Psychologie ....(60)_____
- ❑ Sauter ....(25)_____
- ❑ Se Cacher ....(10)_____
- ❑ Serrurerie ....(01)_____
- ❑ Suivre une Piste ....(10)_____
- ❑ Trouver Objet Caché ....(75)_____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____

Armes à feu

- ❑ Armes de Poing ....(45)_____
- ❑ Fusil ....(25)_____
- ❑ Fusil de Chasse ....(30)_____

Distribuez 60 points entre les diverses compétences pour personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).



Shirley Bath, 37 ans, écrivain et conférencier New Age — 1990

FOR 9 CON 16 TAI 9 INT 12 POU 17 Idée 60 % Chance 85 % Connaissance 95 %
DEX 13 APP 12 SAN 85 ÉDU 19 PV 13

99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : aucun

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Vie

Mort-2 -1 0 +1 +2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Points de Magie

Inconscience 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19

Armes

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Portée*	*Coups/round*
Aucune				

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie ....(40) _____
- ❑ Archéologie ....(01)_____
- ❑ Art (peinture) ....(25)_____
- ❑ Artisanat (______) ....(05)_____
- ❑ Astronomie ....(01)_____
- ❑ Baratin ....(45)_____
- ❑ Bibliothèque ....(65)_____
- ❑ Biologie ....(01)_____
- ❑ Chimie ....(01)_____
- ❑ Comptabilité ....(10)_____
- ❑ Conduire une Automobile .....(45)_____
- ❑ Crédit ....(65)_____
- ❑ Déguisement ....(10)_____
- ❑ Discrétion ....(35)_____
- ❑ Dissimulation ....(25)_____
- ❑ Droit ....(15)_____
- ❑ Écouter ....(25)_____
- ❑ Esquiver ....(24)_____
- ❑ Géologie ....(01)_____
- ❑ Histoire ....(45)_____
- ❑ Histoire Naturelle ....(25)_____
- ❑ L. étrangère (Sanscrit) ....(25)_____
- ❑ L. natale (Anglais) ....(80)_____
- ❑ Marchandage ....(30)_____
- ❑ Mécanique ....(20)_____
- ❑ Médecine ....(05)_____
- ❑ Monter à Cheval ....(05)_____
- Mythe de Cthulhu ....(00)_____
- ❑ Nager ....(40)_____
- ❑ Occultisme ....(75)_____
- ❑ Persuasion ....(75)_____
- ❑ Pharmacologie ....(01)_____
- ❑ Photographie ....(10)_____
- ❑ Physique ....(01)_____
- ❑ Premiers Soins ....(30)_____
- ❑ Psychanalyse ....(01)_____
- ❑ Psychologie ....(75)_____
- ❑ Sauter ....(25)_____
- ❑ Se Cacher ....(10)_____
- ❑ Serrurerie ....(01)_____
- ❑ Suivre une Piste ....(10)_____
- ❑ Trouver Objet Caché ....(25)_____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____
- ❑ .... _____

Armes à feu

- ❑ Armes de Poing ....(20)_____
- ❑ Fusil ....(25)_____
- ❑ Fusil de Chasse ....(30)_____

Distribuez 60 points entre les diverses compétences pour personnaliser cet investigateur (ajoutez-les aux pourcentages notés entre parenthèses).

Fiche de Monstre pour L'Appel de Cthulhu

NOM ______________________________

DESCRIPTION ______________________________

____

____

____

PERTE DE SAN ______________________________

FOR ________ INT ________ APP ________
CON ________ POU ________ ÉDU ________
TAI ________ DEX ________ DEP ________

POINTS DE VIE MORT = 0 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44
45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57
58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96
97 98 99 100

COMPÉTENCES ______________________________

____

____

____

____

SORTILÈGES ______________________________

____

____

____

____

____

POINTS DE MAGIE INCONSC. = 0 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44
45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57
58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96
97 98 99 100

BONUS AUX DOMMAGES ______________________________

arme	*compétence*	*dommages*
Poing/Griffes	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________

ARMURE ______________________________

____

POSSESSIONS ______________________________

____

____

____

____

____

____

____

Acolyte 1

Nom ______________________________
Description ______________________________
Perte de SAN ______________________________

FOR ________ INT ________ APP ________
CON ________ POU ________ ÉDU ________
TAI ________ DEX ________ DEP ________

POINTS DE VIE MORT = 0 1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88

Bonus aux dommages ______________________________

arme	*compétence*	*dommages*
Poing/Griffes	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________

Armure ______________________________

Compétences ______________________________

____

Points de Magie ______________________________
Sortilèges ______________________________

____

Possessions ______________________________

____

Acolyte 2

Nom ______________________________
Description ______________________________
Perte de SAN ______________________________

FOR ________ INT ________ APP ________
CON ________ POU ________ ÉDU ________
TAI ________ DEX ________ DEP ________

POINTS DE VIE MORT = 0 1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88

Bonus aux dommages ______________________________

arme	*compétence*	*dommages*
Poing/Griffes	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________

Armure ______________________________

Compétences ______________________________

____

Points de Magie ______________________________
Sortilèges ______________________________

____

Possessions ______________________________

____

Acolyte 3

Nom ______________________________
Description ______________________________
Perte de SAN ______________________________

FOR ________ INT ________ APP ________
CON ________ POU ________ ÉDU ________
TAI ________ DEX ________ DEP ________

POINTS DE VIE MORT = 0 1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88

Bonus aux dommages ______________________________

arme	*compétence*	*dommages*
Poing/Griffes	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________
________	____ %	________

Armure ______________________________

Compétences ______________________________

____

Points de Magie ______________________________
Sortilèges ______________________________

____

Possessions ______________________________

____

1920



L'Appel de Cthulhu

Fiche d'investigateur

Nom du joueur ______

Nom de l'investigateur ______
Profession ______
Universités, diplômes ______
Lieu de naissance ______
Désordres psychologiques ______
Sexe ______ Âge ______

Caractéristiques et jets

FOR ____ DEX ____ INT ____ Idée ____
CON ____ APP ____ POU ____ Chance ____
TAI ____ SAN ____ ÉDU ____ Connais. ____
99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages ____

Points de Santé mentale

Folie		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie (01 %) ____
- ❑ Archéologie (01 %) ____
- Art (05 %) :
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- Artisanat (05 %) :
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- ❑ Arts Martiaux (01 %) ____
- ❑ Astronomie (01 %) ____
- ❑ Baratin (05 %) ____
- ❑ Bibliothèque (25 %) ____
- ❑ Biologie (01 %) ____
- ❑ Chimie (01 %) ____
- ❑ Comptabilité (10 %) ____
- ❑ Conduire Automobile (20 %) ____
- ❑ Conduire Engin Lourd (01 %) ____
- ❑ Crédit (15 %) ____
- ❑ Déguisement (01 %) ____
- ❑ Discrétion (10 %) ____
- ❑ Dissimulation (15 %) ____
- ❑ Droit (05 %) ____
- ❑ Écouter (25 %) ____
- ❑ Électricité (10 %) ____
- ❑ Esquiver (DEX x 2 %) ____
- ❑ Géologie (01 %) ____
- ❑ Grimper (40 %) ____
- ❑ Histoire (20 %) ____
- ❑ Histoire Naturelle (10 %) ____
- ❑ Lancer (25 %) ____
- Langues Étrangères (01 %) :
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- Langue Natale (ÉDU x 5 %) :
- ❑ ______ ____
- ❑ Marchandage (05 %) ____
- ❑ Mécanique (20 %) ____
- ❑ Médecine (05 %) ____
- ❑ Monter à Cheval (05 %) ____
- Mythe de Cthulhu (00 %) ____
- ❑ Nager (25 %) ____
- ❑ Navigation (10 %) ____
- ❑ Occultisme (05 %) ____
- ❑ Persuasion (15 %) ____
- ❑ Pharmacologie (01 %) ____
- ❑ Photographie (10 %) ____
- ❑ Physique (01 %) ____
- Piloter (01 %) :
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- ❑ Premiers Soins (30 %) ____
- ❑ Psychanalyse (01 %) ____
- ❑ Psychologie (05 %) ____
- ❑ Sauter (25 %) ____
- ❑ Se Cacher (10 %) ____
- ❑ Serrurerie (01 %) ____
- ❑ Suivre une Piste (10 %) ____
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) ____
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____

Armes à feu

- ❑ Arme de Poing (20 %) ____
- ❑ Fusil (25 %) ____
- ❑ Fusil de Chasse (30 %) ____
- ❑ Mitraillette (15 %) ____
- ❑ Mitrailleuse (15 %) ____

Armes de corps à corps

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Mains*	*Portée*	*Att./ round*	*PdV*
❑ Coup de Pied (25 %)	____	1D6+bd	0	contact	1	–
❑ Coup de Poing (50 %)	____	1D3+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10 %)	____	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25 %)	____	Spécial	2	contact	1	–
❑ ____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____

Armes à feu

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Facteur de panne*	*Portée de base*	*Coups/ round*	*Munitions dans arme*	*PdV*
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____

Informations personnelles

Nom de l'investigateur ______________________

Lieu de résidence ______________________

Description ______________________

Famille et amis ______________________

Crises de folie ______________________

Blessures ______________________

Cicatrices et balafres ______________________

Histoire de l'Investigateur



Revenus et économies

Revenus ______________________

Argent en poche ______________________

Economies ______________________

Biens personnels ______________________

Richesse réelle ______________________

Matériel d'aventure et autres possessions

Grimoires du Mythe lus

Objets magiques/Sortilèges connus

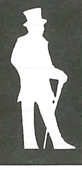
Objets ______________________

Sortilèges ______________________

Entités rencontrées



1890



L'Appel de Cthulhu — Fiche d'investigateur — Nom du joueur ____________

Nom de l'investigateur ____________
Profession ____________
Universités, diplômes ____________
Lieu de naissance ____________
Désordres psychologiques ____________
Sexe ____________ Âge ____________

Caractéristiques et jets

FOR ____ DEX ____ INT ____ Idée ____
CON ____ APP ____ POU ____ Chance ____
TAI ____ SAN ____ ÉDU ____ Connais. ____
99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages ____

Points de Santé mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie (01 %) ____
- ❑ Archéologie (01 %) ____
- Art (05 %) :
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- Artisanat (05 %) :
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ Arts Martiaux (01 %) ____
- ❑ Astronomie (01 %) ____
- ❑ Baratin (05 %) ____
- ❑ Bibliothèque (25 %) ____
- ❑ Biologie (01 %) ____
- ❑ Chimie (01 %) ____
- ❑ Comptabilité (10 %) ____
- ❑ Conduire une Charrette (20 %) ____
- ❑ Conduire un Engin Lourd (01 %) ____
- ❑ Crédit (15 %) ____
- ❑ Déguisement (01 %) ____
- ❑ Discrétion (10 %) ____
- ❑ Dissimulation (15 %) ____
- ❑ Droit (05 %) ____
- ❑ Écouter (25 %) ____
- ❑ Électricité (10 %) ____
- ❑ Esquiver (DEX x 2 %) ____
- ❑ Géologie (01 %) ____
- ❑ Grimper (40 %) ____
- ❑ Histoire (20 %) ____
- ❑ Histoire Naturelle (10 %) ____
- ❑ Lancer (25 %) ____
- Langues Étrangères (01 %) :
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- Langue Natale (ÉDU x 5 %) :
- ❑ ____________ ____
- ❑ Marchandage (05 %) ____
- ❑ Mécanique (20 %) ____
- ❑ Médecine (05 %) ____
- ❑ Monter à Cheval (05 %) ____
- Mythe de Cthulhu (00 %) ____
- ❑ Nager (25 %) ____
- ❑ Navigation (10 %) ____
- ❑ Occultisme (05 %) ____
- ❑ Persuasion (15 %) ____
- ❑ Pharmacologie (01 %) ____
- ❑ Photographie (10 %) ____
- ❑ Physique (01 %) ____
- ❑ Piloter Ballon (01 %) ____
- ❑ Piloter Bateau (01 %) ____
- ❑ Premiers Soins (30 %) ____
- ❑ Psychanalyse (01 %) ____
- ❑ Psychologie (05 %) ____
- ❑ Sauter (25 %) ____
- ❑ Se Cacher (10 %) ____
- ❑ Serrurerie (01 %) ____
- ❑ Suivre une Piste (10 %) ____
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____

Armes à feu

- ❑ Arme de Poing (20 %) ____
- ❑ Fusil (25 %) ____
- ❑ Fusil de Chasse (30 %) ____
- ❑ Mitrailleuse (15 %) ____

Armes de corps à corps

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Mains*	*Portée*	*Att./ round*	*PdV*
❑ Coup de Pied (25 %)	____	1D6+bd	0	contact	1	–
❑ Coup de Poing (50 %)	____	1D3+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10 %)	____	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25 %)	____	Spécial	2	contact	1	–
❑ ____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____

Armes à feu

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Facteur de panne*	*Portée de base*	*Coups/ round*	*Munitions dans arme*	*PdV*
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____

L'Appel de Cthulhu

Fiche d'investigateur

Nom du joueur ____________

1990

Nom de l'investigateur ____________
Profession ____________
Universités, diplômes ____________
Lieu de naissance ____________
Désordres psychologiques ____________
Sexe ____________ Âge ____________

Caractéristiques et jets

FOR ____	DEX ____	INT ____	Idée ____
CON ____	APP ____	POU ____	Chance ____
TAI ____	SAN ____	ÉDU ____	Connais. ____

99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages ____

Points de Santé mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie (01 %) ____
- ❑ Archéologie (01 %) ____
- Art (05 %) :
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- Artisanat (05 %) :
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ Arts Martiaux (01 %) ____
- ❑ Astronomie (01 %) ____
- ❑ Baratin (05 %) ____
- ❑ Bibliothèque (25 %) ____
- ❑ Biologie (01 %) ____
- ❑ Chimie (01 %) ____
- ❑ Comptabilité (10 %) ____
- ❑ Conduire une Automobile (20 %) ____
- ❑ Conduire un Engin Lourd (01 %) ____
- ❑ Crédit (15 %) ____
- ❑ Déguisement (01 %) ____
- ❑ Discrétion (10 %) ____
- ❑ Dissimulation (15 %) ____
- ❑ Droit (05 %) ____
- ❑ Écouter (25 %) ____
- ❑ Électricité (10 %) ____
- ❑ Électronique (01 %) ____
- ❑ Esquiver (DEX x 2 %) ____
- ❑ Géologie (01 %) ____
- ❑ Grimper (40 %) ____
- ❑ Histoire (20 %) ____
- ❑ Histoire Naturelle (10 %) ____
- ❑ Informatique (01 %) ____
- ❑ Lancer (25 %) ____
- Langues Étrangères (01 %) :
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- Langue Natale (ÉDU x 5 %) :
- ❑ ____________ ____
- ❑ Marchandage (05 %) ____
- ❑ Mécanique (20 %) ____
- ❑ Médecine (05 %) ____
- ❑ Monter à Cheval (05 %) ____
- Mythe de Cthulhu (00 %) ____
- ❑ Nager (25 %) ____
- ❑ Navigation (10 %) ____
- ❑ Occultisme (05 %) ____
- ❑ Persuasion (15 %) ____
- ❑ Pharmacologie (01 %) ____
- ❑ Photographie (10 %) ____
- ❑ Physique (01 %) ____
- Piloter (01 %) :
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ Premiers Soins (30 %) ____
- ❑ Psychanalyse (01 %) ____
- ❑ Psychologie (05 %) ____
- ❑ Sauter (25 %) ____
- ❑ Se Cacher (10 %) ____
- ❑ Serrurerie (01 %) ____
- ❑ Suivre une Piste (10 %) ____
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____
- ❑ ____________ ____

Armes à feu

- ❑ Arme de Poing (20 %) ____
- ❑ Fusil (25 %) ____
- ❑ Fusil de Chasse (30 %) ____
- ❑ Mitraillette (15 %) ____
- ❑ Mitrailleuse (15 %) ____

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Mains	Portée	Att./ round	PdV
❑ Coup de Pied (25 %)	____	1D6+bd	0	contact	1	–
❑ Coup de Poing (50 %)	____	1D3+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10 %)	____	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25 %)	____	Spécial	2	contact	1	–
❑ ____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Facteur de panne	Portée de base	Coups/ round	Munitions dans arme	PdV
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____

Nom	Âge	Profession

FOR CON TAI INT POU Idée % Chance % Connaissance %

DEX APP SAN ÉDU PV

99-Mythe de Cthulhu ____ Bonus aux dommages : ____

Points de Vie							
Mort-2	-1	0	+1	+2	3		
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

Points de Magie							
Inconscience	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19

Points de Santé Mentale															
Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Armes

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Portée*	*Coups/round*
____	____	____	____	____
____	____	____	____	____

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie ....(01) ____
- ❑ Archéologie ....(01) ____
- ❑ Art (___) ....(05) ____
- ❑ Art (___) ....(05) ____
- ❑ Artisanat (___) ....(05) ____
- ❑ Artisanat (___) ....(05) ____
- ❑ Art Martiaux (___) ....(01) ____
- ❑ Astronomie ....(01) ____
- ❑ Baratin ....(05) ____
- ❑ Bibliothèque ....(02) ____
- ❑ Biologie ....(01) ____
- ❑ Chimie ....(01) ____
- ❑ Comptabilité ....(10) ____
- ❑ Conduire (___) ....(20) ____
- ❑ Conduire un Engin Lourd .....(01) ____
- ❑ Crédit ....(15) ____
- ❑ Déguisement ....(01) ____
- ❑ Discrétion ....(10) ____
- ❑ Dissimulation ....(15) ____
- ❑ Droit ....(05) ____
- ❑ Écouter ....(25) ____
- ❑ Electricité ....(10) ____
- ❑ Electronique ....(01) ____
- ❑ Esquiver ....(DEX x 2) ____
- ❑ Géologie ....(01) ____
- ❑ Grimper ....(40) ____
- ❑ Histoire ....(20) ____
- ❑ Histoire Naturelle ....(10) ____
- ❑ Informatique ....(01) ____
- ❑ Lancer ....(25) ____
- ❑ L. étrangère (___) ....(01) ____
- ❑ L. étrangère (___) ....(01) ____
- ❑ L. étrangère (___) ....(01) ____
- ❑ L. natale (___) ....(EDU x 5) ____
- ❑ Marchandage ....(05) ____
- ❑ Mécanique ....(20) ____
- ❑ Médecine ....(05) ____
- ❑ Monter à Cheval ....(05) ____
- Mythe de Cthulhu ....(00) ____
- ❑ Nager ....(25) ____
- ❑ Navigation ....(10) ____
- ❑ Occultisme ....(05) ____
- ❑ Persuasion ....(15) ____
- ❑ Pharmacologie ....(01) ____
- ❑ Photographie ....(10) ____
- ❑ Physique ....(01) ____
- ❑ Piloter ....(01) ____
- ❑ Premiers Soins ....(30) ____
- ❑ Psychanalyse ....(01) ____
- ❑ Psychologie ....(05) ____
- ❑ Sauter ....(25) ____
- ❑ Se Cacher ....(10) ____
- ❑ Serrurerie ....(01) ____
- ❑ Suivre une Piste ....(10) ____
- ❑ Trouver Objet Caché ....(25) ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____
- ❑ .... ____

Armes à feu

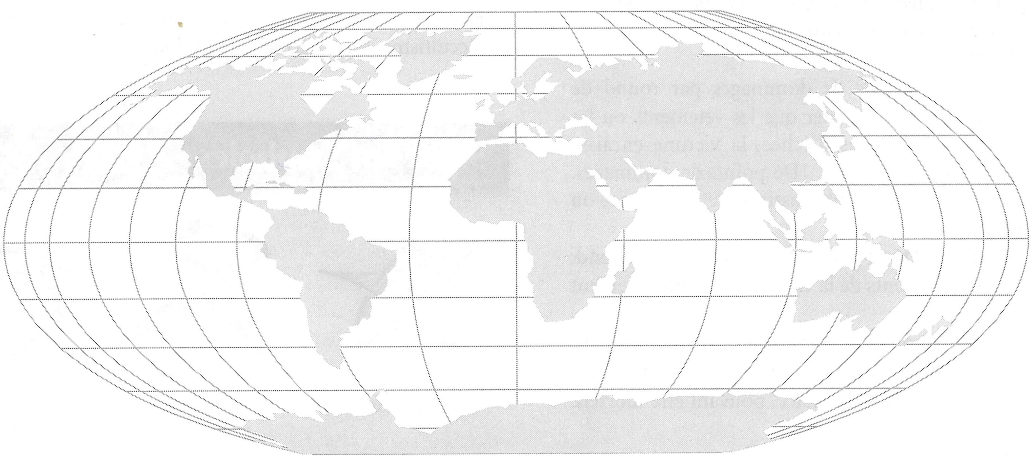
- ❑ Armes de Poing ....(20) ____
- ❑ Fusil ....(25) ____
- ❑ Fusil de Chasse ....(30) ____
- ❑ Mitraillette ....(15) ____
- ❑ Mitrailleuse ....(15) ____

Les chances de base de l'investigateur sont données entre parenthèses après chaque compétence.

WW World-Wide Telegraph
La Planète en Sept Minutes

LE CAIRE VANCOUVER HONOLULU MEXICO CITY LONDRES MELBOURNE

BERLIN ROME BUENOS AIRES



LE CAP NEW DELHI MANILLE

SAN FRANCISCO NEW YORK CHICAGO

WWT met toujours tout en œuvre pour recevoir, transmettre et/ou distribuer tous les messages, mais la compagnie ne peut en aucun cas être tenue pour responsable des communications incomplètes, imprécises, dérobées, ambiguës, mal écrites ou manquées, que cela soit dû à une négligence, une erreur, une malveillance, un état de guerre ou un cas de force majeure.

Un formulaire de télégramme que le Gardien peut photocopier, s'il le souhaite.

Aides de jeu

Créer votre investigateur p. 34-35
Table de Résistance p. 52

Blessures physiques

Acides

- Acides faiblement corrosifs : 1D3-1 points de dommages par round.
- Acides moyennement corrosifs : 1D4 points de dommages par round.
- Acides extrêmement corrosifs : 1D6 points de dommages par round.

Noyade, suffocation

- Effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à 10 fois la CON au cours du premier round ; 9 fois la CON au cours du second ; puis 8 fois la CON… et ainsi de suite, jusqu'à arriver à 1 fois la CON.
- Un jet manqué fait perdre 1D6 points de Vie au cours du round concerné, plus 1D6 points supplémentaires à chaque round suivant jusqu'au sauvetage ou la mort. Aucun autre jet de CON n'est nécessaire.

Explosions

- Les dommages sont calculés en fonction de la puissance de l'explosion et de son "aire d'effet". Ainsi, un bâton de dynamite inflige 5D6 points de dommages dans un rayon de 2 mètres, 4D6 points de dommages entre 2 et 4 mètres, 3D6 entre 4 et 6 mètres, etc.
  Il faut effectuer un jet de dommages séparé pour chaque victime.
  Le fait de doubler une charge explosive accroît de moitié les dégâts et les aires d'effet.

Chutes

- Par tranche (complète ou non) de 3 mètres de chute : +1D6 points de dommages. Réduire les dommages de 1D6 points si le personnage réussit un jet en Sauter.

Feu

Des brûlures graves (équivalant à plus de la moitié des points de Vie d'un investigateur) peuvent éventuellement entraîner la perte de points en APP et en CON.

- Petite flamme : 1D6 points de dommages par round de contact. Jet de Chance pour éviter que les vêtements ou les cheveux prennent feu. En cas d'échec, la victime encaisse automatiquement, chaque round, 1D6 points de dommages. Pour étouffer les flammes, il faut réussir un jet de Chance ou de Premiers Soins.
- Grand feu de camp : 1D6+2 points de dommages par round. Les cheveux et les vêtements de la victime peuvent également s'embraser.
- Pièce en feu : 1D6+2 points de dommages par round. Il faut réussir un jet de Chance par round pour ne pas suffoquer.
- Foyers plus importants : "cas spéciaux" pouvant être mortels.

Empoisonnement

Confronter la TOX de la substance concernée à la CON de la victime sur la Table de Résistance. Voir les Exemples de Poison page suivante.

- Si la toxine l'emporte, les dommages sont généralement équivalents à la TOX.
- Si la CON l'emporte, les dégâts correspondent à la moitié de la TOX, voire moins.

Revenus des investigateurs

DANS LES ANNÉES 1890. Lancez 1D10. 1 = 500 $, 2 = 1 000 $, 3 = 1 500 $, 4 = 2 000 $, 5 = 2 500 $, 6 = 3 000 $, 7 = 4 000 $, 8 = 5 000 $, 9 = 5 000 $, 10 = 10 000 $.

DANS LES ANNÉES 1920. Lancez 1D10. 1 = 1 500 $, 2 = 2 500 $, 3+4 = 3 500 $, 5 = 4 500 $, 6 = 5 500 $, 7 = 6 500 $, 8 = 7 500 $, 9 = 10 000 $, 10 = 20 000$.

DANS LES ANNÉES 1990. Lancez 1D10. 1 = 15 000 $, 2 = 25 000 $, 3 = 35 000 $, 4 = 45 000 $, 5 = 55 000 $, 6 = 75 000 $, 7 = 100 000 $, 8 = 200 000 $, 9 = 300 000 $, 10 = 500 000$.

Les investigateurs ont des possessions estimées à 5 fois leur revenu annuel. Un investigateur des années 1990 qui gagne 55 000 $ possède donc aussi 225 000 $. Un dixième de ces possessions revêt la forme d'argent liquide et est déposé en banque. Un autre dixième est composé d'actions, d'obligations et de lettres de crédit qui ne sont pas convertibles en moins de 30 jours. Le reste est constitué de propriétés, livres rares, etc. (Tout dépend de la profession de l'investigateur).

Catégories de compétences

COMMUNICATION — Art, Artisanat, Baratin, Crédit, Déguisement, Langue Étrangère, Langue Natale, Marchandage, Persuasion, Psychologie.

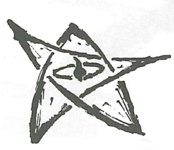
MANIPULATION — Armes de Poing, Art, Artisanat, Conduire Auto, Déguisement, Dissimulation, Électricité, Fusil, Fusil de Chasse, Mécanique, Mitraillette, Photographie, Piloter, Premiers Soins, Serrurerie.

PERCEPTION — Art, Écouter, Suivre une Piste, Trouver Objet Caché.

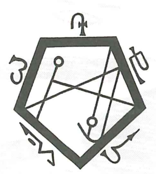
PHYSIQUE — Art, Arts Martiaux, Conduire Engin Lourd, Discrétion, Esquiver, Grimper, Lancer, Mitrailleuse, Monter à Cheval, Nager, Sauter, Se Cacher.

PENSÉE — Art, Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Bibliothèque, Biologie, Comptabilité, Droit, Géologie, Histoire, Histoire Naturelle, Médecine, Mythe de Cthulhu, Navigation, Occultisme, Pharmacologie, Physique, Psychanalyse.

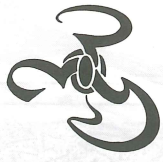
Signes et Symboles


Signe des Anciens


Signe Jaune


Pentagone Pnakotique


Signe de la Mère Noire


Signe de Koth


Signe d'Eibon

Folie

FOLIE TEMPORAIRE — Au moins 5 points de Santé Mentale perdus en une seule fois. Voir sur les tables ci-après les folies éventuelles.
Le court terme correspond à 1D10+4 rounds, le long terme à 1D10 x10 heures de jeu. Le joueur lance 1D100 — si le résultat obtenu est inférieur à 5 fois l'INT de son investigateur, reportez-vous à la table de la Folie Temporaire.

FOLIE A DURÉE INDÉTERMINÉE — Au moins 20 % du potentiel actuel de Santé Mentale perdus en 1 heure (temps de jeu).
Le Gardien et le joueur se consultent pour déterminer un désordre mental approprié. La démence se prolonge pendant une ou plusieurs périodes de 1D6 mois.

FOLIE PERMANENTE — Tous les points de Santé Mentale sont perdus.
Le Gardien et le joueur se consulteront pour déterminer un désordre mental approprié.

Folie temporaire à court terme

1D10	*Résultat*
1	Évanouissement ou crise de hurlement.
2	Panique et fuite.
3	Manifestations hystériques ou émotionnelles (rires, pleurs, etc.).
4	Bafouillage, propos incohérents, débit accéléré ou logorrhée (torrent de propos cohérents).
5	Phobie intense, qui peut éventuellement clouer sur place un investigateur.
6	Tendance suicidaire ou meurtrière.
7	Hallucinations ou convictions délirantes.
8	Échopraxie ou écholalie (l'investigateur reproduit les gestes ou propos de ceux qui l'entourent).
9	Appétits alimentaires étranges (terre, vase, cannibalisme, etc.).
10	Stupeur (position fœtale, indifférence aux événements extérieurs) ou catatonie (peut se tenir debout mais tout intérêt ou volonté a disparu ; le sujet peut être incité ou forcé à des actions simples, mais il n'entreprend jamais rien de lui-même.

Exemples de pertes de santé mentale

Perte de SAN	*Événement déclencheur*
0/1D2	Être confronté par surprise au corps mutilé d'un animal.
0/1D3	Être confronté par surprise à un cadavre.
0/1D3	Être confronté par surprise à un fragment de cadavre.
0/1D4	Voir un flot de sang.
1/1D4+1	Être confronté par surprise à un cadavre mutilé.
0/1D6	Se réveiller dans une tombe ou un cercueil.
0/1D6	Assister à la mort violente d'un ami ou d'un parent proche.
1/1D6+1	Rencontrer quelqu'un que l'on sait mort.
0/1D10	Subir de terribles tortures.
1/1D10	Voir des cadavres sortir de leurs tombes.
2/2D10+1	Voir une gigantesque tête tranchée tomber du ciel.

Folie à durée indéterminée

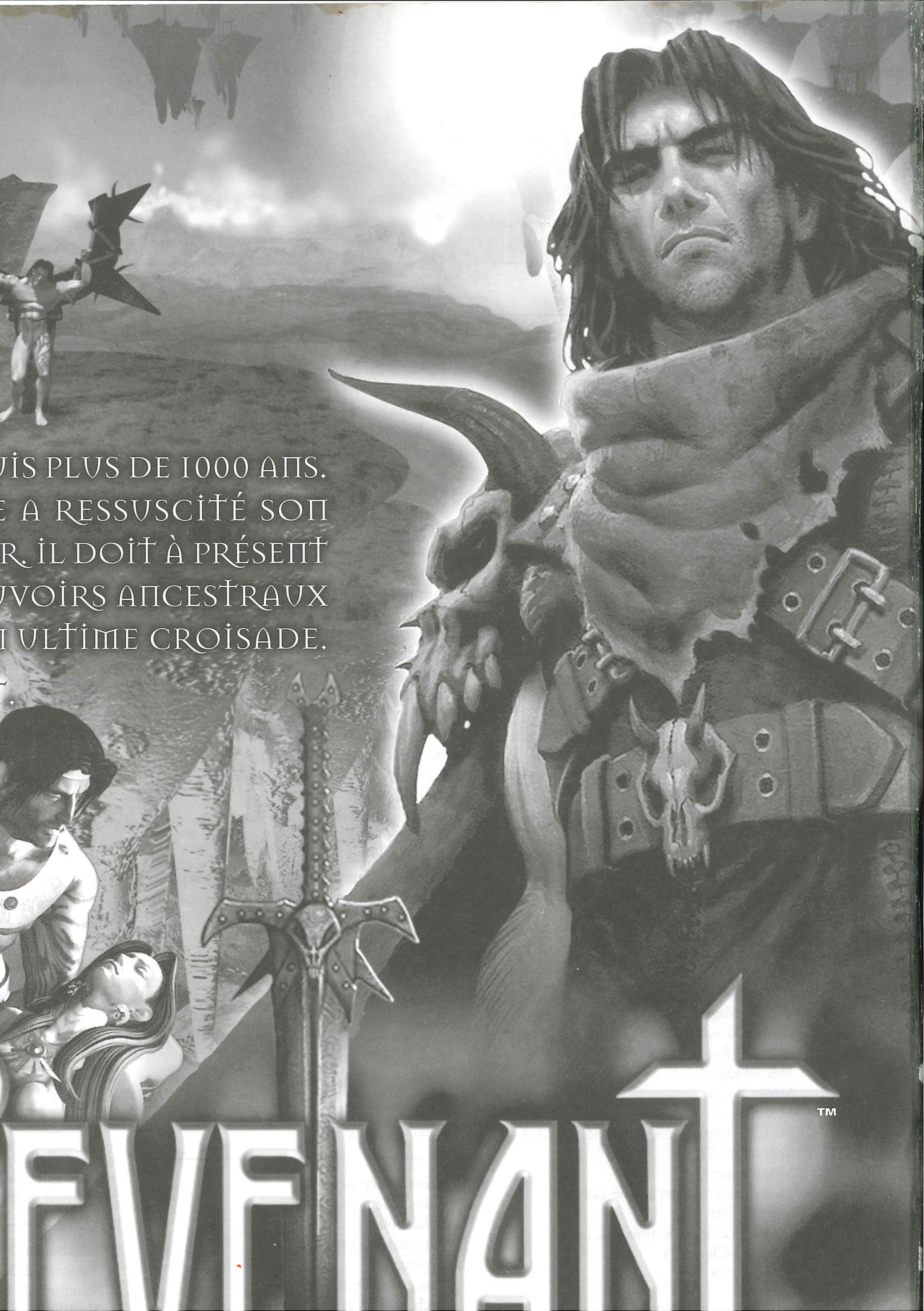
1D10	*Résultat*
1	Amnésie (les souvenirs intimes disparaissent généralement en premier ; les langues et compétences physiques sont conservées mais pas les compétences intellectuelles) ou stupeur/catatonie.
2	Phobie grave (l'investigateur peut s'enfuir mais il voit partout le sujet de son obsession).
3	Hallucinations.
4	Appétits sexuels étranges (exhibitionnisme, nymphomanie ou satyriasis, tératophilie, etc.).
5	Fétichisme (l'investigateur s'accroche à un objet, type d'objet ou personne nécessaire à sa tranquillité).
6	Tics incontrôlables, tremblements, ou incapacité à communiquer par le langage ou l'écriture.
7	Cécité ou surdité psychosomatique, ou perte de l'usage d'un ou plusieurs membres.
8	Bref accès psychotique (incohérence, idées délirantes, comportement aberrant, et/ou hallucinations).
9	Paranoïa temporaire.
10	Rituels compulsifs (prie ou se lave les mains constamment, marche selon un rythme particulier, ne marche jamais sur un joint ou une fissure, vérifie sans cesse l'état de son arme, etc.).

Exemples de poisons

Poison	*Rapidité d'effet*	*TOX*	*Symptômes*
Amanite phalloïde	6 à 24 heures	15	violentes douleurs stomacales, vomissements, jaunisse.
Arsenic	30 minutes à 24 heures	16	douleurs vives, vomissements, violentes coliques.
Belladone	2 heures à 2 jours	16	palpitations cardiaques, vision brouillée, convulsions.
Cobra	15 à 60 minutes	16	convulsions, problèmes respiratoires.
Curare	1 round	25	paralysie musculaire, problèmes respiratoires.
Cyanure	1 à 15 minutes	20	malaises, convulsions, évanouissement.
Chloral	1-3 minutes	17	inconscience pendant 1 heure ; chaque nouvelle dose augmente les effets de 1 heure avec 10 % de chances de problèmes respiratoires.
Chloroforme	1 round	15	inconscience, problèmes respiratoires.
Scorpion	24 à 48 heures	9	douleur intense, faiblesse, hémorragies.
Serpent à sonnette	de 15 à 60 minutes	10	vomissements, spasmes violents, vision colorée en jaune.
Somnifères	10 à 30 minutes	6	sommeil normal ; chaque nouvelle dose augmente de 5 % les chances de problèmes respiratoires.
Strychnine	de 10 à 20 minutes	20	violents spasmes musculaires, asphyxie.
Rohypnal, etc.	15 à 30 minutes	18	inodore, sans goût, inconscience pendant 4 à 8 heures.
Veuve noire	2 à 8 heures	7	frissons, transpiration importante, nausées.

Index

Index



VIS PLUS DE 1000 ANS.
E A RESSUSCITÉ SON
R. IL DOIT À PRÉSENT
UVOIRS ANCESTRAUX
I ULTIME CROISADE.
EVENANT™



L'APPEL de CTHULHU®

Un livre essentiel pour les joueurs et les Gardiens

Les Grands Anciens ont régné sur la Terre des millions d'années avant l'apparition de l'Humanité. On peut encore trouver des ruines de leurs cités cyclopéennes sur des îles retirées du Pacifique, sous les sables changeants de vastes déserts et dans les coins les plus reculés des régions polaires. Ils sont jadis arrivés sur notre monde en provenance des étoiles et, aujourd'hui, ils dorment tous en divers endroits du globe — certains dans les douces profondeurs de la terre, d'autres sous la surface de l'océan éternel, dans la cité engloutie de R'lyeh, préservée par les sortilèges du puissant Cthulhu. Quand les astres seront propices, ils s'éveilleront et réclameront leur dû...

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les récits de H.P. Lovecraft, dans lesquels des gens ordinaires sont confrontés aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible. Hormis des dés, cet ouvrage contient tout ce qui est nécessaire pour jouer.

199 F - ADC

9 782740 802076

I.S.B.N. 2-7408-0207-2

Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
Site WEB : www.descartes-editeur.com
sous licence de Chaosium Inc.

CHAOSIUM INC.

DESCARTES EDITEUR